no.530
1996年 11/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
NOVEMBER 15, 1996

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

ナムコがアタリ・アイルランド社の
工場と販売権取得
欧州、中近東、アフリカ市場の販売強化

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は十月十六日、欧州業務用子会社のナムコ・ヨーロッパ社（本社ロンドン、マイク・ネビン社長）を通じて、アタリゲームズ社（本社米国サンノゼ、ダンバン・エルダグレン社長）が持っていたアタリゲームズ・アイルランド社（本社テイペレアリー）を買取したと発表した。買収金額は公表されていない。

アタリゲームズ・アイルランド社は七八年、欧州での生産拠点として設立されたもので、約一万平方㍍の工場を持つ。この工場はTVゲーム機製造では欧州ただひとつのISO―9002（国際標準機構が定める製造、据え付けの品質保証モデル）認可を受けており、高い品質を誇っている。

今回の買取に伴い、ナムコはアタリゲームズ社製品の欧州、中近東、アフリカにおける独占販売権も併せて取得した。

アタリゲームズ・アイルランド社は「ナムコ・アイルランド社」に社名を変更し、マイク・ネビン氏が社長を兼任する。同工場では引き続きアタリゲームズ社の製品を生産するとともに、ナムコ製品の欧州での主要生産拠点となる。

ナムコでは、これまで欧州各地に分散していた生産拠点を、アイルランドと英国アクトンの二工場に再編し、製品の品質向上、コスト低減、安定供給を実現するとともに、アタリゲームズ社製品の独占販売権取得により、機種の品揃えを豊富にし、欧州、中近東、アフリカ市場への販売強化、拡大を図ると説明している。

アタリゲームズ社のエルダグレン社長は今回の合意に関して、「当社製品が欧州、中近東、アフリカ向けにナムコ・アイルランド社で生産され、ナムコ・ヨーロッパ社を通じて販売されるようになったことを歓迎する」と述べた。

ナムコ・ヨーロッパ社のネビン社長は、「アタリゲームズ社の協力により、ナムコ・ヨーロッパ社の事業を一段と拡大することができることになった。これは中村会長のヨーロッパにおける経営戦略の一環として行なわれる」と語っている。

上の写真はナムコ製品の欧州での主要生産拠点となるナムコ・アイルランド社の外観

ナムコ、ニッパツと共同開発
ゲーム料金は後払いで
「プリッズ厚木」でポストペイドシステム

ナムコは、ゲーム料金の一括後払い方式による新カードシステム「ポストペイドシステム」を、同社直営店「プリッズ厚木」（神奈川県厚木市）に十月十五日導入、実験運用を開始した。

このシステムは自動車部品メーカーのニッパツ㈱（本社横浜、前田次啓社長）と共同開発したもの。プレイヤーが入口で受け取った「ゲームカード」（磁気カード）を、各ゲーム機に備え付けられたカードリーダーライターに差し込んでプレイするごとに料金が積算され、退場時にまとめて精算するというAM業界初の試みで、従来他社が手がけたプリペイドカードシステムとは全く異なるもの。同社では新システムをアーケードゲーム機のみに使用し、メダルゲーム機にはその性質上、利用できないとしており同店では明確に区分して設置している。

新システムは基本的にカードとリーダーライター、精算用レジスター、パソコンで構成され、ハード機器は無線でリアルタイムにオンライン化されている。

同店での運用の流れは、客の出入りを管理するためまず入口で客の性別、学生か社会人かなどの大まかなデータを入力し、カード発行機でカードを払い出す。客がカードリーダーライター（据え置き型のみ）にカードを入れてすぐ抜くと一ゲームプレイとなる。カードの裏にはプレイした機種名と料金、合計額がレシートのように印字されていくので、現在の消費額が一目でわかるのも特徴。最後に出口で係員がカードを受け取り、ゲーム料金をまとめて精算するという仕組み。プリペイドカードのように未使用残高は出ない。またカードは精算後、領収書となり、再入場しても使用できず、当日の入店時のみ有効となる。

このシステムのメリットとして同社は、硬貨準備や集金など現金管理の省力化、防犯機能の強化、経理処理の簡易化と正確化、ゲーム料金設定の柔軟化（一円単位での設定可能）による消費税への対応、顧客動向データの把握――などを挙げている。同店での実験後、来年度には全国五十店への導入をめざすとともに、他のオペレーターや業界以外のスポーツ施設への販売も計画している。

ナムコ「プリッズ厚木」にて
左はゲームカード、右は据え置きのカードリーダーライター、下はホストパソコン

セガ社とVNL社で
豪州市場向け販売合弁
独占販売権はLAI社から合弁会社へ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）はこのほど、オーストラリアのオペレーター会社であるビレッジナイン・ネットワーク・レジャー社（VNL）と業務用機器販売の合弁会社、「セガ・ビレッジナイン・ディストリビューション」（仮称、SVD）を年内に設立、SVD社がオーストラリアとニュージーランドでセガ社業務用ゲーム機を独占販売していくことになった、と明らかにした。

設立するSVD社（本社メルボルン、クリス・ブラックマン総支配人）の資本金六百万豪ドル（約五億円）をセガ社とVNL社が五〇％ずつ出資する。SVD社の業務はVNL社が担当し、セガ社は製品を供給する。

今回、豪州市場でのセガ社業務用の独占販売を明確にしたのは、八月二十八日にオーストラリアでTVゲーム機の並行輸入を事実上禁止する連邦裁判所の判決が出たことと関係がある。セガ社はこの市場でアベル／LAI社に独占的に供給してきたが、「バーチャファイター3」以降は合弁会社（SVD）が独占的に扱うことになる。

これまで豪州市場でセガ社業務用は年に十億円程度輸出してきたが、合弁会社発足により初年度十五億円、数年以内に二十億円まで拡大させる計画だ。

なおVNL社はオーストラリア国内で四ヵ所のFEC（ファミリー・エンタテイメントセンター）を運営しており、九七年春までに国内八ヵ所、海外三ヵ所まで増やす計画。一方セガ社は九七年春、シドニーのダーリングハーバーに世界最大のATP「セガ・ワールド」をオープンする予定だ。

今回の合意により、これまでセガ社製品を豪州市場で独占的に供給してきたLAI社のマルコム・スタインバーグ会長は失望したが、他社製品の独占権を揃えるとのこと。

台湾サン・ミキシング社に

商標保護で法的手続き

JAMMA第37回理事会、米国協会に資金援助

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中山隼雄会長）は九月三十日、JAMMA会議室で第三十七回理事会を開き、台湾でのJAMMA商標権対策などを討議した。代理二名を含む理事十四名と監事一名、それに通産省から一名出席した。

台湾でサン・ミキシング社が家庭用TVゲーム機を業務用に転用する基板「JAMMER」を製造、販売しているとの情報がAAGからもたらされており、明らかに「JAMMA」商標権の侵害であるとして、JAMMAが法的手続きを進めることが決まった。費用百五十万円の支出をすでに正副会長で決めており、追認された。業務用への転用を防止する必要があり、そのため商標権侵害訴訟が有効との考えも示された。なお中山会長は「CESAにも関係があることなので、対応を申し入れたほうがいい」と述べている。

米国AAMAが米国の業務用TVゲーム機でレイティングの自主規制を実施していくのに際して必要な資金援助を、JAMMAに依頼している件について検討した。AAMAの活動資金はAAMAが負担すれば足りることであるが、日本のメーカー品が多いこと、日系メーカーが必らずしもAAMAに加入していないことから、JAMMAへ①機械へのステッカー貼付、②教育キャンペーン、ステッカー作成などの費用援助として二万五千ドル求めているもの。ステッカーの扱いが不明なので再度確認しなければならない、などの留保条件付きで、同金額の資金援助を行なうことが了承された。

先のAMショーの入場者数など結果報告が事務局よりあった。これに関し中山会長は、「ビジネスショーとしては成功したが、一般公開の入場者三六・五%減は失敗だ。雨天のせいでなく宣伝がまずかったのではないか」と述べている。

十一月下旬に迫っている香港ショーの準備状況についても報告があり、主に開会式、レセプションの要領など事務局で説明した。出展社については特別の旅行パックを用意し、四十八名の申し込みがあった。出展社以外にも便宜を図るべきだとの意見もあった。

主催者であるジェトロの圓調査役は、「集客については出展社が責任を持つことを実行委員会では原則にしているが、ジェトロでは玩具、コンピューター、デベロッパー、ユーザー、日本人学校などに案内を送った。実行委によると香港ショーは東南アジア各国のオペレーターを対象とするものだが、案内するなら香港以外のデベロッパーなどに送ってほしいとのことで、香港以外のジェトロに六千枚送った。実行委による招待券配布は一万五千枚だ」と説明した。

中山会長は、「実行委は固定観念にとらわれすぎだ。AMショーですら海外分含めオペレーターは一日八千人だ。従ってオペレーターだけの香港ショーならわずかとなるので、幅広く来場してもらうべきだ。最終日は一般公開にしてもよい」と述べた。これらは香港ショーの基本コンセプトに関わることであり、後日実行委員会で再検討することになった。

九七年の通常総会は五月二十二日、熱海で開くことが決まった。九七年八月に横浜で開催される「テクノフェスタ21」（産業技術歴史展）への協力は見送ることになった。

青少年育成国民会議が三十周年記念で寄付を求めているが、JAMMAとしての協力は見送ることにした。以上のほかマーケティング委員会、乗物部会の報告があった。

写真はJAMMA第37回理事会（9月30日）のようす

フェニックス電機の

管財人に中村氏

事業管財人代理に斎藤氏

神戸地裁姫路支部は十月一日、会社更生法の適用を受け経営再建中のフェニックス電機㈱（本社姫路、更生管財人四宮章夫弁護士）の事業管財人に中村雅哉ナムコ社長を選任した。また同事業管財人代理には斎藤定一元ナムコ顧問を選任した。

フェニックス電機は七六年設立のハロゲンランプ専業メーカーで、八九年に店頭登録を果した。ピーク時の九一年三月期売上高は百二十七億七千万円。急激な円高と途上国の追い上げから一転、九二年三月期以降は赤字続きとなり、九五年十一月十日に会社更生法の適用を申請し事実上倒産した。負債総額は約百九十五億円。

神戸地裁姫路支部は今年四月一日、フェニックス電機の会社更生法手続き開始を決定。更生管理人に四宮章夫氏、また同代理に斎藤定一氏を選任しており、この時点で中村雅哉氏が事業管財人に内定していた。しかし、中村氏はにっかつ（現日活㈱）の事業管財人であり、まだ更生計画の認可に至っていなかったことから、フェニックス電気の事業管財人就任を見合わせていた。

今回の就任は日活の更生計画が認可されたことによるもので、中村氏としては二社目の事業管財人だが、「管財人は経営者にとって事業意欲を刺激させる職務。社員が日活と同様、会社に愛着と誇りを持っている」などと就任の理由を挙げている。

パラグアイのT&T社

商工省が再封鎖

セガ社家庭用偽造を禁止

南米パラグアイでの家庭用TVゲーム機偽造工場摘発（本紙第527号参照）にもかかわらず、T&T社（本社シウダッド・デル・エステ、シー・トン・ポー所有）が偽造を続行していたが、九月二十日にパラグアイの商工省が同工場を再封鎖した。日米のコピー対策機関、AAG（アンチ・カウンターフェイター・アドバイザリー・グループ）が明らかにした。

七月五日の大がかりな摘発により、倒産を避けるため同工場の労働者がシウダッド・デル・エステの裁判官に上訴し、違法にもこれが認められたことから、同工場は偽造品製造を再開していたことによる。

これに対しセガ社、AAG、商工省が上訴を覆す決定を得て、九月二十日に同工場を再封鎖した。裁判所職員が定期的に同工場を訪れ、製造禁止命令に従っているか確かめている。T&T社はセガ社商標を無断で登録、使用して訴えられており、その期間中は製造が禁止されている。

今回の同工場再封鎖は、パラグアイ政府が知的所有権を積極的に保護するという姿勢を明らかにするものと見られている。

コナミ、クリエーターの

養成学校を発足

4カ所にKCEスクール

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は九月二十五日、全国各地に設けた開発子会社を通じて来年四月から、ゲームソフト開発の人材養成を目的とした「クリエーター養成学校」を発足させることになった、と発表した。このため㈱コナミコンピュータエンターテイメント（KCE）スクールを設立する。

開発子会社は九五年四月以来、KCE東京、同大阪、同六本木、コンピュータゲームズ青山、KCEジャパンをすでに設立、さらに今年十月一日にKCE名古屋と同札幌を設立した。さらに九七年には横浜、広島、福岡でもKCEを設立する予定となっている。

KCEスクールでは来春、東京と大阪、名古屋、札幌にクリエイター養成学校を開講、二年間でソフト開発の人材に必要な教科を修得させ、卒業後はコナミグループに入社できるとしている。入試と進級時の試験、卒業制作試験がある。

ウェップシステム

電子機器事業拡充

米国にウェップインター設立

㈱ウェップシステム（本社東京、玉手良光社長）は十月十四日付で、㈱ヤマニトロン（本社東京、佐川賢一社長）の電子機器事業部を買収、ウェップシステムの電子機器事業部（梅沢慎部長）に吸収したことを明らかにした。

また米国に子会社、ウェップインターナショナル社をこのほど設立、家庭用、マルチメディア、電子機器の各製品の輸出入の拠点とすることになった。

UEP International Co., 22750 Hawthorne Blvd., Suite 228, Torrance CA 90505 phone (310) 373-9580

特許・実用新案出願公告・公開

（10月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案および出願公開された特許の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開の番号、登録特許については出願番号の順に掲載。新法により特許については出願広告が九六年一月から廃止、付与後異議申立制度が施行された。発明／考案の内容については各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

十月九日＝「シミュレーションゲーム用ジョイスティック」、コナミ㈱（兵庫）、2542168、5-336305。「海外旅行模擬体験システム」、㈱フジタ（東京）、2542968、2-316035。

実用新案登録

十月二日＝「ドライブゲーム装置」、㈱トミー（東京）、2512933、3-14302。「ゲーム装置」、同、2512943、5-6659。

特許出願公開

十月一日＝「コイン投入口装置」、ユニバーサル販売㈱（東京）、8-252353。「景品取り出しゲーム装置」、㈱バンプレスト（東京）、8-252378。「遊戯用乗物装置」、オリエンタル産業㈱（大阪）、8-252379。

十月八日＝「リール式スロットマシーンの払戻し量決定方法」、WMSゲーミング社（米国）、8-257205。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-257230。同、8-257234。「射撃入力部支持装置及び射撃入力部を有するゲーム装置」、同、8-257240。「電子描画ゲーム装置」、㈱バンダイ（東京）、8-257233。「ゲーム機入力装置」、小畑邦夫（広島）、8-257235。「ビデオゲーム機」、㈱タイトー（東京）、8-257236。同、8-257237。同、8-257238。「シューティングゲーム機」、同、8-257241。同、8-257242。「ガンシューティングゲーム機」、同、8-257243。「ゲーム装置」、㈱ハドソン（北海道）、8-257239。「降下遊戯装置」、オリエンタル産業㈱（大阪）、8-257244。「アミューズメント施設」、㈱タップス（大阪）、8-257245。

十月十五日＝「パッケージメディアを利用した課金システムを有する通信式ゲームシステム」、㈱タイトー（東京）、8-266746。

エレクトロニクスショー

4ゾーンで特別展示も

「パチンコ城下町」にナムコ協力のゲーム場

㈳日本電子機械工業会主催の「エレクトロニクスショー96」が十月一―五日、千葉の幕張メッセで開催され、イベントホールで「マルチメディア」をテーマとする催しにも力が入れられた。

同ショーは幅広く電子機器など最新の動向、成果を示すもので、今回が三十五回目。六二年から大阪と東京でほぼ交互に開かれているが、今回から二年は東京での開催。

幕張メッセの全会場を使用するもので、国内三百九十四社、海外十九カ国二百四十二社の計六百三十六社（前回四百四十四社）が出展。一般向け「暮らしを広げるエレクトロニクス」と業界向け「産業を支えるエレクトロニクス」の二部構成となっており、後半三日間は一般公開されている。

九四年以来同ショーはマルチメディア関連のイベント、特別展示に力を入れており、今回も「エンジョイ！マルチメディア館」としてインターネット、デジタルスクール、パチンコ城下町、グローバルネットワークの四つのゾーンを設定。インターネットゾーンには四十台のパソコンを設け、体験できるようにした。

「パチンコ城下町」は前回に続きダイコク電機㈱（本社名古屋、東内幸治社長）が出展しているもので、同社のパチンコ用ICカード「ロボキャッシュカード」の応用例を紹介した。これは出玉を通貨の代わりにするもので、コンビニエンスストアでの買物もできる。応用例としてナムコ協賛のゲームコーナーも設けられ、「プロップサイクル」、「アルペンサーファー」など設置された。その他カラオケ、自販機コーナーなども同カードの応用例として紹介された。

同ショー展示品では、家庭で簡単にインターネットが楽しめるインターネットテレビ（三洋電機、シャープ）、厚さ八センチというプラズマディスプレイ（富士通ゼネラルなど）が注目された。また近く発売されるDVDも各社から紹介された。

玩具関係では、テレビにつないでオリジナルシールを作成する「プリンシー」をトミーが紹介、「ルーシーパレット」をタカラが出品した。五日間で約三十九万八千九百人が入場した。

エレショーのインターネットゾーン（上）とナムコ協賛ゲームコーナー

TV番組に協力

特製ゲーム提供

ナムコ「プロップサイクル」など

ナムコは、テレビ朝日系列二十四局ネットで十月十七日スタートした新番組「超次元タイムボンバー」の企画に協力し、「プロップサイクル」と「ギノウタイ」を同番組用に改造、提供した。

この番組はクイズとゲームを合わせた内容の一時間番組で、上岡龍太郎の司会により、四組（二人一組で計八人）のゲストがクイズに答えゲームに挑戦するというもの。五つの〝ボンバー〟（ステージ）で構成され、うち二つのステージにナムコが協力し、同社販売企画課を窓口として開発部門が番組で使うゲーム機を担当した。

同番組用の「プロップサイクル」は、座席部分が翼のある飛行機のデザインで、二人が前後に座り前の人がハンドル操作、後ろの人がペダルをこぐもので、九面マルチ画面を使用。ゲームで赤い風船を割るごとにクイズが出される。これは第二ステージ「フライングハイ」で使用されている。

「ギノウタイ」も大型に改造されたもの。操作するボールもバスケットボール大となり音響も迫力を増したもので、第四ステージ「スリーボールクラッシュ」に使用。以上二機種とも遊び方は業務用とほぼ同じ。

なお第一ステージでは高さ七㍍の〝フリーフォール〟タイプの施設を四台（一台二人乗りワゴン）設置、クイズに答えられない組のワゴンが上昇し、いずれかのワゴンが最上部に達すると一気に落下してステージ終了。第三ステージはジェスチャークイズ、最終ステージは立体ピースパズル。

同番組は三カ月間放送の予定だが、延長もあり得るとのことで、ナムコでは「延長の場合、新しいゲームを考え、番組が続く限り協力していく」としている。

TV番組「超次元タイムボンバー」の一場面で上はナムコの改造２人用「プロップサイクル」、下は番組特製の小型版フリーフォール施設

バンダイ、独自開発の

名刺自販機発表

「カードダス」もとに「プリネーム」

㈱バンダイ（本社東京、山科誠社長）は、名刺自販機「プリネーム」を開発、十一月十二日発売すると発表した。これは十月二十一日、東京の浅草ビューホテルで開いた記者発表会で明らかにした。

「プリネーム」は、利用者のオリジナル名刺を作成、払い出すもの。タッチパネル方式のデータ入力画面により、レイアウト（四種類）と台紙デザイン（八種類）を選択し、住所や名前、電話番号などを入力（仮名、片仮名、英字、漢字、数字、絵記号などの変換キー付き）すると、八枚の名刺がプリントアウトされる。

データ入力から払い出しまでの所要時間は平均約五分。名刺の大きさは五十二×八十四ミリ。料金は一回三百円。台紙デザインはサンリオキャラクターや動物、花などがあり八種類を内蔵しているが、新デザインのバージョンを次々と供給していく。

設置される都市名を優先して表示するなど学習機能のほか、硬貨の追加投入で台紙デザインや内容の一部変更だけで済むコンティニュー機能などもある。本体サイズは幅七十センチ、奥行六十センチ、高さ百六十センチで価格は六十五万円。

発表会では、同社の中川和昭常務が「当社の中長期ビジョンの中に〝プラン99〟という新規事業推進計画があり、二〇〇〇年までに事業規模百億円以上をめざしているが、このメインが『プリネーム』だ。当社はこれまでカプセル自販機を二十年、また『カードダス』自販機を八年展開し、計四十万台を市場に出したが、『プリネーム』はこれに続く柱となるもの」と挨拶した。

また同社ベンダー事業部の上野和典部長は、「五十億枚のカードを販売した『カードダス』をもとに『プリネーム』を企画、二年かけて完成。その間『プリント倶楽部』の大ヒットで、この市場性に確信を持った」と説明。

同社では全国九社の代理店を通じて、AM施設や玩具店、文具店などを対象に販売するほか、米国、アジア、フランスを中心とする西欧など海外へも輸出し、来年三月までに三千台、九八年三月までに一万台の販売を目標としている。

問い合わせ先＝㈱バンダイ・ベンダー事業部、☎（03）3847－5107。

バンダイの名刺作成機「プリネーム」（右）発表会にて、上の写真は同社の中川和昭常務、下は発表会場のようす

テクモ、9月中間期

予想を上方修正

3年ぶり黒字化確実に

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は十月十六日、九月中間期の業績予想を上方修正、三年ぶり黒字化を確実にした。

修正後の九月中間期業績予想では、売上高が前年同期比四八・〇%増の四十四億一千万円（五月の当初予想では四十億円）、経常利益が二億五千四百万円（一億六千万円）、中間利益が二億四千万円（一億五千万円）と二年連続赤字から黒字に回復する見込みとなった。

家庭用ソフトは、七月発売のPS用「刻命館」が十三万枚出荷と好調だった上、同「ギャロップレーサー」を九月に五万枚出荷したことから、計画の二・二倍の五億九千万円になった。業務用でも「ギャロップレーサー」出荷が九月に繰り上がった。

ゲームソフトの開発期間長期化に伴い、個別原価計算方式に会計処理方法を変更した。このため従来に比べ約三億円の利益増加が見込まれている。なお通期（九七年三月期）の業績予想は変更していない。

テクモが初めて
ゲームイベント
開発態勢本格化に伴い

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は十月十八日、東京の渋谷BEAMホールで、同社初の本格的ゲームイベント「テクモゲームライブ96」を開催した。

これは、業務用および家庭用のCGゲームを中心とするTVゲームの開発態勢が本格的に整ったことから開いたもので、同社では「今回を機会に毎年開催、〝テクモ祭り〟として恒例化していきたい」としている。

イベントは二部構成で、前半の第一部を業務用および家庭用の業者対象、後半の第二部を一般公開とし、第一部には業務用業者百八十三社、家庭用業者四十七社と報道関係などを含め計二百七十六社が参集、第二部には延べ四百名が入場した。

内容は、発売を前にした「デッド・オア・アライブ」（本紙前号「話題のマシン」参照）を中心に、「ギャロップレーサー」（同527号参照）、またPS用ソフト「テクモスーパーボール」や新作「刻命館」など、業務用と家庭用のTVゲームを並べて設置し、入場無料、フリープレイで開放した。

また「デッド・オア・アライブ」を使いタレントの飯島愛らと業者との対戦プレイ、羽田恵里香のミニライブ、同ゲームのキャラクター〝霞〟にちなんだ〝ミス霞コンテスト〟などが行なわれた。

上の写真は「テクモゲームライブ96」の会場にて、下は「東急スポーツオアシス新宿」に設置されたナムコの改良版「プロップサイクル」

スポーツクラブに
体感ゲーム推薦
まず東急オアシス新宿店に

ナムコは、同社スポーツ体感ゲーム機をスポーツクラブに設置するためのプロジェクトチームをこのほど販売部内に設け、その第一弾として「プロップサイクル」を東京・新宿のスポーツクラブ「東急スポーツオアシス新宿」に九月下旬設置した。

同社では、「楽しみながら体を動かすゲームがスポーツクラブの目的である健康の維持と増進というコンセプトに合う。またリラクゼーションやコミュニケーションの向上につながり、より楽しくトレーニングできるので施設内が活発化するものと考え、新しい市場を開拓する意味でも本格的に取り組むことになり、スポーツクラブへの販売およびレンタルを開始した」としている。

「東急スポーツオアシス新宿」にはナムコがレンタル方式で設置、クラブ内ではフリープレイとなっている。ペダルにかかる負荷重量を変えたり、本体デザインも施設内の雰囲気に合わせシンプルにするなど工夫している。

同社では同機とともに「アルペンレーサー」や「アクアジェット」なども含め販売を強化していくとしている。

ニッコウ電子が中古機を
ネット上で競売
K＆Uは実物確認を特徴に

業務用の中古ゲーム機の効率的な売買を仲介するため、㈱ニッコウ電子（本社東京、関口康利社長）はインターネットを使ったオークションを十月からスタートさせた。また㈱ケイアンドユウ（本社大阪、林謙二社長）は、会場で現物を展示して行なうオークションを九四年七月から実施してきており、その案内をインターネットを通じて実施している。

ニッコウ電子によるものは「インターネット・アミューズメント・オンラインオークション」と名付けられ、インターネットで行なう本格的なオークションは業界では初めてとなる。

参加者は会員登録（無料）し、中古機を売る場合は出展手数料として基板は一枚千円、完成品は一台五千円を支払い、入札の最低価格（基板三千円以上、完成品十万円以上）を指定する。買う側の入札参加も無料で、一定期間中に最高価格を付けた者に落札する。

その後双方が契約書を提出、売り手は落札手数料として落札価格の一〇%を支払うとともに、対象機械をニッコウ電子へ運送、同社から落札者へ運ばれる（運送費は出展者と落札者の負担）。なお落札後に取引を中止した場合は、違約金として落札価格の三倍の金額が請求される。

第一回オークションは十月二十一―二十八日に実施、今後は月に一、二回行なわれる。 http://www.nikkou.com/

ケイアンドユウは、大阪または東京会場で現物を前にして係員が進めていく形のオークションを実施。今年三月から中国広東省、韓国ソウル、シンガポール、ジャカルタ、十月から香港を加え計七会場を電話通信回線で同時中継して行なう「マルチサイト・オークション」を実施している。

出展手数料は機種によって異なり六千―一万三千円。売りたい機械を会場に持ち込み、同社が機械を移動させるフォークリフト料として一台につき千九百八十円、落札手数料として落札価格の九%（ただしメダルゲーム機は一三%）の料金が必要。入札への参加は自由。落札はその場で決まり、三日後に同社が出展者に落札価格から手数料を差し引いた額を振り込む。落札しなかった場合は同社が設定した価格で買い取るか、または出展社が機械を持ち帰るというシステム。毎月一―三回実施し、現物展示のメイン会場はその都度異なる。

なお同社ではインターネットのホームページを昨年十月開設し、オークションの日程、同社所有の中古機の在庫リストと販売価格などの情報を流している。 http://www.threeweb.ad.jp/KANDU

以上二つの中古機オークションが現在実施されており、ニッコウ電子は機械を移動せず落札まで稼働できることを、またケイアンドユウは機械を現物（または映像）で確かめて入札できることなどを、それぞれメリットとして挙げている。

カメラ業界からも
写真シール自販
コニカ販売「ふぉとくらぶ」

コニカ販売㈱（本社東京、関口幹夫社長）は、写真シール自販機「ふぉとくらぶ」を十月上旬発売した。これは写真現像機などのメーカー、セキエレクトロニクス㈱（本社東京、赤宏昭社長）と共同開発したもので、写真業界からこの分野への参入は初めてとなる。

同機は利用者の顔写真シールを払い出すもので、一シート十六分割だが、一カット二十一×十五ミリのノーマルサイズと、二十八×十九ミリのラージサイズ（十一月中旬発売）を用意し、オペレーターが入れ替えることができる。プリント時間がノーマルで二十秒、ラージで三十九秒と短いのが最大の特徴。

「ふぉとくらぶ」

操作は三つのボタンを使うが、画面と音声による指示がある。フレームデザインのパターンは三十六種類から選択。料金は一回百―九百円の間で百円単位の設定が可能。シールはロール式。一ロール収納でノーマル二百枚、ラージ百二十五枚を払い出す。

本体の大きさは幅七十四センチ、奥行五十五センチ、高さ百七十五センチで価格九十八万円。シールは一ロールがノーマルで二万四千円、ラージで一万五千円（いずれも一枚百二十円）。オプションとして専用カーテンが二万六千八百円、踏み台が八千円などがある。

同社では写真店やSC、観光施設などを対象に、販売とともにリースも行ない、初年度二千台の普及をめざしている。

問い合わせ先＝コニカ販売㈱、☎（03）5687―8732。

東京ジョイポリス
3ヵ月で50万人に

セガ社はATP「東京ジョイポリス」の入園者数が開園三ヵ月で五十万人、「新宿ジョイポリス」が開園十日目で六万人をそれぞれ突破したと、十月十六日発表した。

うち「新宿ジョイポリス」では、SME「東京アイマックスシアター」とタイアップし、両施設共通の割引入場セット券を作成、セガ社が販売を担当しチケット店やコンビニを通じて十月中旬から発売した。

JAMMA技術委
新規格原案示す
意見を求め、12月にも制定へ

JAMMAの技術委員会（福田哲夫委員長）に設けられているビデオ規格専門小委員会（大沢光治委員長）は、TVゲーム基板に関する新JAMMA規格の原案を十月九日にまとめ、原案についての意見や提案を求めるため原案を十月十五日付で会員に配布した。

同委員会は、現行の「ビデオゲーム基板・エッジコネクターに関するJAMMA規格」（八五年十一月制定、九四年二月改定）が、制定後十年以上経過し基板技術の発達とともにCGゲーム基板など対応できない部分が出てきているため、新しく規格を制定する必要があるとのことから、今年一月以降検討を続け、七月に素案の中間報告（本紙第524号参照）を行なった後、原案としてまとめたもの。

会員からの意見や提案などは十月三十日で締め切り、同委員会が審議して最終原案をまとめた上で理事会に提案、承認を得て制定、十二月に正式発表する予定。

なお現行の規格は廃止せずにそのまま残し、新規格と並行して使うことになるわけで、現行規格で対応できないものは新規格で対応するという形になる。

唐子浜パークが
11月末に休園へ
再開もありうるが事実上閉鎖へ

地方の遊園地が相次いで閉鎖しているが、「唐子浜パーク」（愛媛県今治市、愛媛パートナーエージェント㈱経営）は十一月末から休園することを、十月上旬に明らかにした。休園後は閉鎖か再開かを検討する予定としているが、その検討時期も未定のため事実上の閉鎖と見られている。

同園は唐子浜の海浜レジャー施設として遊園施設も含め六七年開設したが、七五年に不況で倒産。七八年に債権者の愛媛銀行などが遊園地部分を整備し再開。今年三月に同行関連会社である同エージェントが吸収合併したものだが、約十機種ある遊園施設の老朽化と入園者減少（近年は年間約六万人）による採算悪化のため、遊園地部分のみを一時休園することになった。なお併設されているホテルやオートキャンプ場などは従来どおり営業を続ける。

このほか「長崎遊園地」が八月末日、熊本の「ひのくにランド」が九月一日に相次いで閉鎖。前者は開園四十年、後者は二十年の歴史を閉じた（本紙第516、520号参照）。

「ゲームの日」キャンペーンで
PRポスターも
コンテストはAOU地区協単位

JAMMA、AOU、NSAの三協会は、共同事業「ゲームの日」（十一月二十三日）に向けてのPRポスターを作成、各協会員へ十月上旬配布した。

ポスターは「ゲームの日」をアピールするものと、「夢のゲームセンターコンテスト」の募集要領を載せたものとの二種類あり、各二万枚を作成。

うちコンテストはゲーム機およびゲーム場に関する作文、絵画、イラスト、CG、模型などを一般から募集するもの。十一月一―二十三日の間にAOUの各地区協議会が応募を受け付け一次選考した後、「ゲームの日」実行委員会が最終選考する。その結果、グランプリ賞（二十万円）一名以下入選（一万円）まで計三十名（賞金総額八十七万円）を選び、来年のAOUエキスポ会場で発表展示する。コンテストの募集はポスターとともにB5版チラシも配布された。

「ゲームの日」ポスター（左）とコンテスト募集のチラシ

鎌倉シネマ年間入場190万人

「鎌倉シネマワールド」（鎌倉市）は開園一年目となる十月十日、一年間の入園者数が百九十万二千人になったと発表した。

一日最高の入園者を数えたのは五月四日で二万四百人。入園者の性別は男性三〇％、女性七〇％。消費単価は約四千五百円などとなっている。

論潮
情報公開法案

政府の行政改革委員会の行政情報公開部会が十一月一日、情報公開法要綱案の最終報告をまとめ行革委に提出したことで、九八年にも法案が国会に提出される見通しになった。政府行政機関の情報公開は、米国などの先進国と比べると未開の地に等しかっただけに、「一歩前進」だ。しかし、出来上った法律を盾に情報公開しないことも考えられるので、「二歩後退」にならないよう望みたいが、これも期待が大きいと失望も大きくなるわけで、ほどほどに期待しておきたい。

とくに「八号営業」関係では、少年の非行との関連がデータ上でも明らかにされていないので、「ゲーム場での少年補導の実態調査報告」など、具体的に示されることが望まれる。補導すべき少年がたまたまゲーム場に入ったところを補導したというケースが多いとしたら、その責任はゲーム場経営者側にあるのかどうか、などの観点での調査報告が必要だ。しかしそういう調査をしていることも分からない。していないとしたら、関連性をどう結論づけたかを明らかにすべきだろう。

もうひとつ、遊技機賭博の検挙状況では押収した遊技機の機種別台数なりを具体的に明らかにしてほしい。これはどう分類すべきかということもさることながら、押収した遊技機に共通の特性を探り、規制するポイントをしっかりと見定めるためにぜひ必要なことである。しかし、この点も調査しているかどうかさえ不明である。もし遊技機の種類に関係なく賭博の可能性があるとする立場に執着するなら、解決することはありえない、と言うべきだろう。

この点については米欧の業界の実態も参考にする必要がある。とくに欧州では、AWP機（射幸遊技機）が認められている国と、ギャンブル機営業を原則として認めない国に分類される。AWP機を中心に置く英国の遊技機業界を基準にすると、遊技場は犯罪のたまり場に見えるかも知れないが、それは間違いである。

酒井佳夫氏がSMN社長に

セガ社の通信カラオケ機器販売会社、㈱セガ・ミュージック・ネットワークス（本社東京）の水田皓規社長が退任、十月一日付で元ユニデン社長の酒井佳夫氏が後任社長となった。

酒井佳夫氏は六三年日大経卒、六四年ツルミ貿易入社。七九年ユニデン入社、八二年取締役、八五年常務、九〇年専務を経て九三年社長。今年九月に退社し、セガ社常勤顧問になっていた。東京都出身、五十五歳。

酒井佳夫氏

新会社設立

㈱アイ・ティー・イー・シー＝東京都港区東新橋二の十の十、東新橋ビル、☎5473―0710、大植正道社長。

これまでの限界感じる
オペレーターに焦りも

発想の転換求めるMS社の提案
メーカーの大勢はCGゲームへ

米国のAMOAエキスポ96（九月二十六―二十八日、ダラス）は、コンベンションセンターの一部を使って開催された。日本のAMショー（九月十二―十四日）のちょうど二週間後とあって、日本のメーカーによるTVゲームの新製品が大部分同じように紹介されるが、AMショーで披露されたAMショーで披露された開発中のゲームまではさすがに出品されないので、日本のメーカー開発品でAMOAエキスポに初めて披露されるというのはわずかだ。

さらに米国のメーカー品でもこのところ、AMOAエキスポより早く披露されるケースが強まっている。たとえばAMショーにアタリゲームズ社が出展して新ゲームを披露している。同じくWMS社系のウィリアムズ／ミッドウェー社製品は、タイトーの小間で紹介されている。ただし、これらの製品はAMショーではほとんど目立たない。目立たないのにAMOAエキスポより先にAMショーに出品することに、どれだけの意味があるのか。ましてやWMS社系の製品は、世界的によく売れているはずだが、日本ではほとんど売れていないというのもおかしい気がする。

だがAMOAエキスポでTVゲームの新製品というと、これらWMS社系がメインとなるから不思議である。もちろんセガ社、ナムコなど日系メーカー製品も強い影響力を持ってはいるが、米国の地元メーカー製品が尊重されるのだろう。ここにはなにか国民的な対立が感じられるのである。

画期的セミナー

今回のAMOAエキスポは、米国の業界がオペレーション収入の低下、販売不振が循環し、落ちるところまで落ちたという不況の中で開かれただけに、実際開催してみると思いがけず熱心なオペレーターが多数詰めかけた、という印象である。これまでのやりかたではもう限界だ、抜本的な打開策が見付かるかも知れない――という意気込みが感じられた。

AMOAエキスポ96には二百二十社が七百二十八小間に出展したが、このところ出展社数、小間数とも毎年減少しており、とくに今回は大手のWMS社グループ、セガ社、ナムコが減らして、さすがに主催者のAMOAも改革に乗り出すほどだった。登録入場者数ははっきりしないが、九四年（サンアントニオ）の約七千三百人から、九五年（ニューオーリンズ）の約六千三百人と減らしており、今回はやや持ち直したものの約六千四百人にとどまった（AMショーのような一般公開がないトレードオンリーのショーなので、業者の集まり具合いがよく分かり、バロメーターともなる）。

持ち直すきっかけはまさにせっぱ詰まったオペレーターの状況にあるが、加えて〝通信ゲーム〟がある程度成果を収めたこと、さらに〝通信ゲーム〟を含めた新しいシステムがアリスト社から発表され、しかもそれらのベースになるコンピューターのオペレーションシステム（OS＝基本ソフトとも言う）で、マイクロソフト社が初めてAMOAエキスポに出展したことも大きい。パソコンソフトでは世界最大のシェアを誇るマイクロソフト社がついに業務用TVゲーム機分野に乗り出したのであり、これは画期的な変化となった。

しかしOSはTVゲームにとっては確かに基本ではあるが、ゲームソフトの良し悪し、ヒットするTVゲームをどう開発するかというゲームの専門家から見れば、なにかしっくり来ないという面がある（極端に言えば、どんな優れたOSがあっても、必らずしもヒット作が生まれるわけではないという意味だ）。

コナミ・オブ・アメリカ社の小間で（左から）コナミの平岡賢司氏、田中富美朗本部長、コナミ・オブ・アメリカ社のケネス・ダーンバーガー社長

SNK・オブ・アメリカ社の小間で（左から）三井物産の高橋修部長、SNKの川崎英吉会長、ネオジオ・ド・ブラジル社の青木茂男社長、SNK・オブ・アメリカ社の北沢道明社長

アタリゲームズ社の小間で（左から）ダン・バン・エルダレン社長、大畑政夫副社長

右は「NANI」カード

アリスト社の八人用「アリーナネット」

SNK・オブ・アメリカ社が出品した「ネオフラッシュ」（ネオプリント）は、この展示会で唯一のシール自販機でもあり、注目された。「ネオミニ」は子ども用と見られている

ナムコアメリカ社の小間の一部（左から）「トーキョーウォーズ」、「ブロップサイクル」、「アルペンサーファー」の展示のようす

AMOA・EXPO'96　AMOA・EXPO'96　AMOA・EXPO'96

ところがマイクロソフト社はOSを押し付けるわけではなく、採用するよう提案しているにすぎない。その提案（**要旨は12めんに掲載**）によると、マイクロソフト社のOS「ウィンドウズ95」をさらに最高機種用に特化した「ウィンドウズNT」（NTはニューテクノロジーの略）を業務用TVゲーム機に採用、それに見合ったハードウェア、周辺機器をセットにして、ゲームソフトはCD－ROMで供給する、というシステムを作ることにより、業務用TVゲーム分野は生き返り、業界は再び活気を取り戻すことになる。価格はパソコン分野であらゆる製品のコストダウンが進んだため低価格となり、しかも急速に性能がアップしているので、十分実現できると言うわけである。

マイクロソフト社はこの提案をさらに分かりやすくするため、AMOAエキスポ96の初日の午前九時から正午までコンベンションセンターの大きなホールでセミナーを開いた。講師はマイクロソフト社のジェームズ・プラモンドン氏で、プロジェクターを使って大勢集まったオペレーターたちに説明した。これは参加者数（七百人以上）もさることながら、AMOAエキスポにとって画期的なこととされている。

MS、アリスト

マイクロソフト社は展示会場の同社小間で、その実例をいくつか出品した。その隣りのアリスト社も初出展であるが、「ウインドウズNT」を採用した新しいシステム（三タイプの本体キャビネット）を紹介した。すでに遠隔地のプレイヤー同士の〝通信ゲーム〟を実現し成果を収めているインクレディブル・テクノロジー（IT）社はその成果をアピールし、WMS社グループも〝通信ゲーム〟に参加すると発表した。しかもこれらはAMOAが九四年三月に設立したアミューズメント・ネットワークス社（NANI）に対応していることから、AMOAも当然これらを支持することになる。こういう動きは日本ではほとんどないだけに注目される。

マイクロソフト社の小間では、パソコンゲームがどこまで進んできているかを示した上で、既存の業務用TVゲーム機を電話回線で結んで〝通信ゲーム〟を加える方法も紹介。さらに、一歩進んだ「ウィンドウズNT」内蔵タイプの試作機を披露した。試作機はパラマウント・ピクチュア社が提供するもので、インターネット、Eメール、TVゲームをモデムを介して実現するというもの。一台で何通りにも使えるというのが、最も可能性を感じさせる点である。

アリスト社はカウンタトップ（卓上型）でタッチスクリーンを採用した「タッチネット」、ジュークボックスの「プレイネット」（ミュージックネットを改名）、八人が同時に競技できる「アリーナネット」（チームネットを改称）の三タイプを実物で紹介した。同社はネットワークの構築を前提にしており、マーケティングではビル・クレーバン氏、フランク・バルーズ氏ら実力派を揃え強力な売り込みを開始する予定だ。同社の動向は今後目が離せないことになった。

しかし、マイクロソフト社にしろアリスト社にしろ、新システムの大きな可能性を示すが、それらを前提にした新システム上の新ゲームソフトというものを示していない。まだ示せる段階ではないというべきかも知れないが、では既存のTVゲームメーカーは協力するのかと言うと、これも明らかではない。それでもマイクロソフト社の提案には一理あるとするオペレーターは多いので、将来うまく行くかも知れない。

具体的なTVゲームとなると、IT社が既存の「ゴールデンティー・3Dゴルフ」などで〝通信ゲーム〟を実現しているが、新システムに至っていない。WMS社グループの場合は、カウンタートップの「タッチマスター」を〝通信ゲーム〟のラインに加える。タッチスクリーン採用で、十種の簡単なゲームを選択するもので、バーのカウンターなどに置かれる。

NANIはプレイヤーが所持し、〝通信ゲーム〟に際して使用する磁気カードとその読みとり装置などを紹介した。このカードにハイスコアなどの

セガ・ゲームワークス社の小間で（左から）セガ社の鈴木久司常務、セガ・ゲームワークス社のアラン・ストーン社長、セガUSA社の上原武副社長

ナムコアメリカ社の小間で「アクアジェット」とともに（左から）ナムコ・ヨーロッパ社のマイク・ネビン社長、ナムコアメリカ社のケビン・ヘイズ社長

データイーストUSA社の小間で（左から）セイブ開発の浜田均社長、英国エレクトロコイン社のジョン・スタジーデス社長、データイーストの清家弘之部長

マイクロソフト社の小間で、一例として展示されたパラマウント映画社によるマルチメディア機（試作品）

アリスト社の「ミュージックネット」

マイクロソフト社の小間は、パラマウント映画社による試作品（中央）のほか、既成品「ミズパックマン」などのNANI仕様機、パソコン用ゲームソフトなどを展示

アリスト社の小間は未来をイメージしたデザインでひときわ目立った。写真左下に見えるのが8人用「アリーナネット」。卓上式の「タッチネット」も見える

AMOA・EXPO'96　AMOA・EXPO'96　AMOA・EXPO'96

記録が書き込まれることになる。NANIのシステムが接着剤となって、「ウィンドウズNT」と新システムのキャビネットがどう具体的に拡がっていくのか、行かないのか興味深いところである。

CGも、種類多く

新システム、〝通信ゲーム〟という分野以外のTVゲーム機では、やはりCGゲームが圧倒的となっている。基板タイプはSNK、カプコンなど以外は米国では勢いが見られない。CGゲームも日本のメーカーのように本格的なポリゴンCGゲームではないものがいくつかある。

ミッドウェー社はドライブゲーム機「クルージンUSA」に続く、CGレンダリングの「クルージンワールド」を発表した。前作の世界的ヒットに続くもので、今度は米国内ではなく、十二ヵ国十四都市（日本もある）を巡ることになる。このシリーズは景色を楽しみながらドライブするもので、やたらスピードを競うものではない。「クルージンUSA」は日本ではほとんど出荷されておらず、新作も日本ではほとんど見ることができないのだろうか。

同社はまたNBAバスケットボール「マキシマム・ハングタイム」、発表済みの格闘ゲーム「ウォーゴッド」をそれぞれ紹介した。

WMS社の子会社となったアタリゲームズ社は3Dfxインターラクティブ社のCG基板「ブードゥー」によるドライブゲーム機「サンフランシスコラッシュ」（二人用）、とアイスホッケーゲーム「3Dホッケー」（アップライト）、そして基板タイプのパズルゲーム「フリーズ」を出品した。いずれもAMショーで先に披露されたものであるが、米国では「サンフランシスコラッシュ」、「3Dホッケー」が、ミッドウェー社「クルージンワールド」と同様好評だった。

米国のメーカー以外ではスペインのガエルコ社がドライブゲーム機「スピードアップ」を紹介、これはナムコ・アメリカ社が南北アメリカで独占的に販売することになった。ガエルコ社は基板タイプの「スノーボード」も披露した。

マキシマム・ハングタイム

クルージンワールド

スノーボード

3Dホッケー

日本のメーカー

日系のメーカーのうちセガ社は今回からセガ・ゲームワークス社として出展。「バーチャファイター3」や「ウェーブランナー」、「ツーリングカー」などCGゲームを展開し、ここの小間は大勢の業者を集めた。

ナムコ・アメリカ社は「トーキョーウォーズ」、「アクアジェット」、「アルペンサーファー」、「プロップサイクル」など幅広くCGゲームを展開、オペレーターの信頼を深めている。セガ社、ナムコは米国でも強い。

一方、昨年まで出展したタイトーは米国での業務を停止している。またデータイーストUSA社は販売をファブテック社にまかせてしまった。AMOAエキスポ96では結局、データイーストUSA社とファブテック社が並んで、前者の小間にデータイースト「Bボール」（エアウォーカー、モデル2使用）、「スタジアムヒーロー」など出品、後者の小間で共同開発の新製品「ライデンファイターズ」、タイトー「パズルボブル3」などを紹介した。

SNK・オブ・アメリカ社は「キズナ・エンカウンター」（風雲スーパータッグバトル）、「サムライショーダウン4」（サムライスピリッツ・天草降臨）など「ネオジオ」ソフトと、シール自販機「ネオフラッシュ」（ネオプリント）を出品。

カプコン・コインオプ社は「スーパーパズルファイターII」、「エックスメンVSストリートファイター」を紹介、後者が評価されている。

新会社に切り換えたコナミ・オブ・アメリカ社はCGゲーム「ウェーブシャーク」（ジェットウェーブ）、「ワインディングヒート」と、米国で開発したシングルロケ用の新ゲーム「ビート・ザ・チャンプ」を紹介した。

ジャレコUSA社はCG「スーパーGT24h」と「スーパーサッカーV2」を出品。米国のテクモ社はCG「デッド・オア・アライブ」を出品した。アメリカン・サミー社は今回TVゲーム機の出品はなく、バンプレストのプライズ機「キーキャッチャー」（コンビニキャッチャー）を出品し好評だった。

このほか日系の出展社はコインメカニズムの旭精工米国法人（アサヒセイコーUSA社）だけ。

VRゲーム機ではカナダのダイナミック・ビジョン社が、アップライトで硬貨作動式「オリオン」システムを出品、注目された。HMD（ヘッドマ

アタリゲームズ社のCGドライブゲーム機「サンフランシスコラッシュ」

アメリカン・サミー社の小間で（左から）鈴木義治社長、リック・ロカティー副社長、サミー工業の鈴木実本部長

カプコン・コインオプ社の小間で（左から）笹谷実社長、ドリュー・マニスカルコ氏、カプコンUSA社の枚田隆一社長

プラネット・アース社の小間で（左から）バレリー・ベッチトールさん、ティム・ジャクソン氏

セガ・ゲームワークス社の小間は新ゲームをぎっしり詰めて展示。写真はCGスポーツゲーム機「ウェーブランナー」を試しているようす

ミッドウェー社のCGレンダリング・ドライブゲーム機「クルージンワールド」を試しているようす。WMS社グループは現在再編手続きに入っている

AMOA・EXPO'96　AMOA・EXPO'96　AMOA・EXPO'96

ウンテッドディスプレイ）を使う本格VRゲーム機で、パソコンをベースにしているがガンもの「ゲームブラスターガン」などのソフトが生かされている。また英国のエアーライド社がシミュレーター用座席システム「シネモーション」を出品した。

フリッパー新作

フリッパー・ピンボールは世界的に市場後退にあるが、米国では日本ほどひどくはない。日本ではもうフリッパー市場がほとんどないと言ってよいほど小さくなっているからだ。それにもかかわらずAMショーで先に新ゲームが披露され、しかもそれが（とくにミッドウェー社製で）目立たないというのはどういうわけか。結局、米国AMOAエキスポでないと本格的に発表したことにならない気がする。

ミッドウェー社はTVコミックホラーで有名な「エルバイラ」を再び起用、凝ったデザインの「スケアド・スティフ」を披露した。B級映画とは言えファンが多いだけに、悪ノリできる──というわけだ。ウィリアムズ社新作はなかった。

セガ・ピンボール社は劇場映画のヒット作「インデペンデントデー」をベースにした同名フリッパーを紹介。不気味なエイリアンと人類との闘いがプレイフィールドでも繰り広げられるというわけで、仕上がりもよく好評。

カプコン・コインオプ社はちょっと風変りなピンボール「フリッパーフットボール」を披露。プレイフィールドの最上部をゴールと見立てたもの。

セガ・ピンボール社とカプコン・コインオプ社のフリッパー製造部門については、近く合弁会社の形で合併することがセガ社とカプコンのトップで決まっている。それほどフリッパー市場は厳しくなっているということであるが、AMOAエキスポ96ではそれほど悲観的な雰囲気は感じられなかった。優れたフリッパーならヒットするし、ヒット作ならまだ売れるのではないか、という甘い期待も多少残っている。

その他のアーケードゲーム機では、アクレイム社が実際にゴルフのパットをプレイ内容とする「バーディーパット」を出品して注目された。同社はリデムプションなどアーケードゲーム機メーカーのレーザートロン社を傘下に収めた上で、今春業務用TVゲーム機に進出したが、責任者のトム・ペチー氏が去ったため、TVゲームから事実上撤退している。なお前回まで出展したALG社は家庭用に専念するため、業務用から離れており、淋しくなった。

ICE社もレーザートロン社と並んで優れたアーケードゲーム機メーカーだが、今回はTVモニター付きバッティングケージ「ホームラン・ダービー」を出品、注目されている。

日本でも名刺自販機が注目されているが、ベンドUSA社は名刺自販機「オートカード」を出品、関心を呼んだ。しかし、堅苦しくアミューズメントのセンスが感じられないデザインで、実用本位に開発したと思われる。これなどまさに日米の感覚の違いを露骨に示すものとなった。

ゲーム機以外ではデジタルジュークボックス「タッチチューン」（タッチチューン・ジュークボックス社）が出品されるなど、デジタル技術の浸透ぶりが目立った。

ベンドUSAの名刺自販機「オートカード」

米国のテレビ人気番組「エルバイラ」の主人公、妖艶なエルバイラとミッドウェー社フリッパー「スケアド・スティフ」

ナムコが新技術部門で受賞
四部門独占したWMS社系

AMOAエキスポ96の二日目の夜、市内のフェアモントホテルで恒例のアワード（賞）ショー&バンケット（夕食会）が開かれ、ジュークボックス営業に貢献したレコード/CDとゲーム場用の機器に関する「AMOA賞」が発表された。

音楽関係を除くAM機のAMOA賞受賞分は次のとおりで、「新製品」と「優良展示」の両部門については展示会場に来たオペレーターの投票で決定。それ以外は展示会までのオペレーターの投票で決まっている。部門によっては毎年同じ製品が受賞することにもなるが、その部門については仕方がないことと思われている。

◎新製品部門＝ミッドウェー社「クルージンワールド」。

◎優良展示部門＝アメリカン・チェンジャー社、マシン・オ・マチック社、アリスト・ゲームズ社（小、中、大のサイズ別）。

◎最も斬新なTVゲーム機（完成品）部門＝ミッドウェー社「クルージンワールド」。

◎最も斬新な改造キット部門＝アタリゲームズ社「エリア51」。

◎最も斬新な新技術部門＝ナムコアメリカ社「アルペンレーサー」。

同ゲームは前回、新製品部門賞を獲得している。

◎最も斬新なフリッパー部門＝ミッドウェー社「シアター・オブ・マジック」。

◎最も斬新なダーツゲーム機部門＝アラクニッド社「ギャラクシーダーツ」（四年連続受賞）。

◎最も斬新なジュークボックス部門＝ロウ・インターナショナル社「レーザースター」（二年連続受賞）。

以上のうち「最も斬新な」はこれまで「最も多くプレイされた」になっており、今回変更されている。以下は従来どおり「最も多くプレイされた」だが、リデムプション関係が増えている。

◎最も多くプレイされたプールテーブル部門＝バレー社「クーガー」（四年連続の受賞）。

◎最も多くプレイされたリデムプション・スキルゲーム部門（スキルを今回加えた）＝スキーボール社「スキーボール」（三年連続受賞）。

◎最も多くプレイされた景品払い出しゲーム機部門（新設）＝スマート・インダストリーズ社「キャンデークレーン」。

◎最も多くプレイされたファーストアクション・リデムプションゲーム部門（新設）＝ICE社「サイクロン」。

◎最も人気のあるその他のゲーム機部門＝ダイナモ社「エアホッケー」。これは六年連続しての受賞となった。

日系のメーカーがAMOA賞を獲得することは少ないが、ナムコ「アルペンレーサー」は二年連続して受賞しており、注目される。

TVゲーム機、フリッパー部門では九三年以来ウィリアムズ/ミッドウェー社が独占している。

基板キット部門のアタリゲームズ社さえもWMS社の子会社になっているのだから、WMS社グループの米国の業界での強さも自ずと理解されるべきだろう。それを上回るヒット作の開発が望まれている。

ダイナミックビジョン社のVRゲーム機「オリオン」を試しているようす。HMDを使う本格VRゲーム機の出品は、同社だけだった

ICE社のバッティングケージ「ホームラン・ダービー」はTVモニター付き。同社は他にTVモニター付きシミュレーター「スキーマックス」も出品した

AMOA・EXPO'96

AMOA・EXPO'96　AMOA・EXPO'96

MS（マイクロソフト）が提案する業務用TVゲーム機の標準化

マイクロソフト社の提案「標準化を通じた革新」は、同社のコインオプ技術部長、ジェームズ・プラモンドン氏によってまとめられ、米国の業界誌「リプレイ」九月号に掲載されたほか、AMOAエキスポ96の初日（九月十九日）午前中の特別セミナーでも紹介された。以下はその要点である。

――業務用TVゲーム機は、最初に成功した七二年のアタリ社「ポン」以来、「スペースインベーダー」や「パックマン」、近くは「デイトナUSA」や「アルペンレーサー」など人びとを楽しませてきた。しかし七〇年代中ごろから八〇年代初めのブーム以後、八三―八四年に低迷、九二年に持ち直したものの後退が続いている。米国のオペレーション収入はブーム時の三分の一まで下落しているのである。

原因についてはいろいろの説がある。最近の業務用TVゲーム機には新しさが欠けているとか、いいゲームが少なすぎるとか、十代の男の子を対象にし過ぎたゲームが多すぎるとか、機械代が高くなってきたとか。家庭用との競合も原因だと言われる。また業務用ではプレイ料金が低すぎるので、1ドル硬貨をプロモートさせる必要があるとか、その逆とかの主張もある。これらの指摘はみんな正しいが、業務用TVゲームが大きく後退してしまったのは、産業の背骨となるモデルが崩壊したためと考えざるをえない。

モデルというのは、キャビネットとPC基板を売るという従来からの方式であるが、それは限界に来ている。カンテル社の例で言えばこういうことである。カンテル社はホテル予約システムをハード／ソフトをセットで販売したが、同社が言うにはそれは必要なコンピューターが市販されていないためだった。ところが、カンテル社の競争相手は既存のパソコンを前提にしたホテル予約システムをソフトウェアとして販売することに全力を挙げた。これは低価格だし、容易にアップグレードできた。さらに周辺の装置メーカーにも有利だった。その結果カンテル社はなくなった。

ウィンドウズNT

確かについ最近まで、パソコンは業務用TVゲーム機のような視聴覚表現をすることができなかったが、事態は変化したのである。マイクロソフト社の基本ソフト「ウィンドウズNT」と「ダイレクトX」などの技術を最近のウィンドウズ対応パソコンに載せることでそれは実現できた。パソコン市場はハードウェアが画期的な進歩を遂げ、しかもコストが下がる中で進化したのである。その波は業務用TVゲーム機の業界にまで及んでおり、避けられない。

業務用TVゲーム機を構成するキャビネット、TVモニター、操作パネルなどは、コストダウンの限界に来ている。PC基板についてもJAMMA規格の採用で十分コストダウンしてしまった。次は内部にあるコンピューターの標準化なのだ。

今家庭用パソコンで使えるゲームは年間三千タイトルあり、うち一〇%が業務用と同タイプである。パソコン用のソフト開発者たちは業務用が標準化されていないため、ソフトを開発することができない。しかしパソコンの開かれた標準を業務用の業界が採用すれば、双方にとって道が拓ける。

業務用TVゲーム機で採用するパソコン技術は家庭用を上回るものでなければならないが、「ウィンドウズ」はそれを可能にする。そして高性能パソコンの価格は業務用並みに下がってきた。しかも「ウィンドウズ」パソコンは次々とソフトを低価格で交換できるのである。それはPC基板よりも安い。

業務用TVゲーム機の標準化に際しては、すでにあるJAMMA規格とUL規格以外に、コンピューターを設ける場所、操作パネルおよびインターフェイスの位置、ゲーム名など表示する場所などわずかしかない。キャビネットの種類は一ダース（十二）以下になる。

「ウィンドウズ」仕様のコンピューター、キャビネット、操作パネルが揃えばよいわけで、特定のTVゲーム用のハードウエアは必要なくなる。ソフトウェアはCD-ROMで供給される。

電話回線とモデムを使って遠隔地のプレイヤー同士が競技をするというネットゲームは、インクレディブル・テクノロジー社が進め、またAMOAのナショナル・アミューズメント・ネットワーク社（NANI）も開発している。これらのネットゲームも「ウィンドウズ」パソコンは容易に実現する。

コピー対策についてはここ二、三年の間に暗号技術が劇的に進歩しており、技術的な対策が進んでいるが、ここでは詳しく触れない。

ソフト供給CD

オペレーターが儲らなければ業界も大きくならないわけだが、右下のグラフのように標準化とともにオペレーション収入が上がっていくことになる。標準化した製品をディストリビューターに注文し、製品を買えばよい。

業務用TVゲームの開発メーカーは、CD-ROMのゲームソフトウェアと表示用パネルなどの付属品を出荷すれば足りる。一セット例えば五百ドルでディストリビューターに売り、ディストリビューターは例えば七百五十ドルで売るとする。

オペレーション収入が週二百ドルあり、ロケーションとの歩合が五〇%なら、オペレーターには毎週百ドル手に入ることになる。そのうち三〇%を再投資するなら、オペレーターは二十五週ごとに新ゲームを一つ追加することになり、一台で年間二・一ゲーム分稼動させることができる。

これはひとつの仮定だが、「ウィンドウズ」パソコンで標準化された業務用TVゲーム機が初年度一万五千台出荷されたとして、そのゲームソフトが計三万二千枚になったとする。十五タイトルのうち人気一位が九千六百枚、二―五位が各三千百枚、六―十五位が各千枚という計算である。収入は一位が週あたり二百二十五ドル、二―四位が同じく一台当たり二百ドル、六―十五位が百七十五ドルとして（平均二百ドル）、一タイトル当たり平均で百万ドル以上が業界に入ってくることになる。

別の研究によると、家庭用TVゲーム機のプレイヤーの八三%がゲーム場でもTVゲームで遊んでおり、うち八一%（全体の六七%）がゲーム場で、家庭用にどのゲームソフトを買うか決めている。ミッドウェー社「モータルコンバットⅢ」がパソコンゲームで大いに売れたのも、業務用ですでに広く知られていたからなのだ。

ディストリビューターはこれまで業務用TVゲーム機の後退で圧迫されてきたが、標準化による復活で利益を得ることになる。オペレーターがTVゲーム機だけでなく、プールテーブルやジュークボックスなどあらゆる製品に投資するようになり、ディストリビューターはパーツサービス、ファイナンスなど活発になってくる。「ウィンドウズ」パソコン関連の商品の小売店として業務を広げることもできる。

メーカーにとって標準化は大きな利益をもたらすことになるが、とくに「ウィンドウズ」互換性のある最新グラフィックスのハードウェアを採用することで、開発費用を大幅に削減できる。

「ウィンドウズ」をベースにした業務用TVゲーム機の標準化は業界のどの部分にも大きな利益をもたらすが、それには協力が必要となる。

（AMOA96関連18面へ）

米国の業務用ＴＶゲーム機業界の衰退

オペレーション収入（Coin—Op）は左側の目盛りで、単位１億ドル。ＴＶゲーム機販売台数（Unit Sales）は右側の目盛りで、単位１万台

米国業務用ＴＶゲーム機の復活

「ウィンドウズＮＴ」などによる標準化を導入すれば、1996年を底にＴＶゲーム機の収入（週当たり、単位ドル）は大きく伸ばせるが、導入しないと下がったままになる

NEO GEO The Future Is Now SNK

新製品

復活の時、来たる。

侍魂天草降臨

サムライスピリッツ 天草降臨™
あまくさこうりん

天草四郎の怨念が再び現世に蘇る!
今度の侍魂は、天草復活編!!

あの天草四郎時貞が、魔城とともに再び島原の地に復活を果たした! またしても訪れた混沌の時代に、剣士の刃が閃き、怒りが爆発する。
シリーズ最新作「サムライスピリッツ天草降臨」、ついに登場!!

プライズマシンの傑作!
コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」

★ オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!! ★

SNKオリジナル 11月発売予定 NEOMINI専用

ネオプリフレンドホルダー

OP価格27,000円 5種類(100個入り) POP付き
SNKと(株)ブルームの共同開発!
ベアーのキーホルダーを開けると中にはカードが。
1枚ずつ取りはずせるので、今流行のフォトシールを
貼って友達と交換するのに最適!

新製品

11月発売予定 NEOMINI専用
あまくさこうりん ©SNK 1996

サムライスピリッツ天草降臨 SNKオリジナル

ミニタペストリー

OP価格24,000円 6種類(192個入り)
大人気格闘ゲームの新定番商品。吸盤付きで
丁度いい大きさなので、魅力的なキャラクターを
さらに身近なものに! ●パッケージサイズ:7.7×7.8cm程度

※商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

株式会社 エス・エヌ・ケイ

本社	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)3311(大代表)	
大阪販売	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
東京支店販売	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2737	FAX.03(3222)7422
東京特機事業部	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2733	FAX.03(3222)7422
札幌支店	〒065	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364	FAX.011(731)6446
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465	愛知県名古屋市名東区陸前町3001	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在	〒731-01	広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1	TEL.082(871)8317	FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在	〒760	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.0878(23)3371	FAX.0878(23)0920
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740

SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

イタリア内務省が業界側に
違法遊技機撤去の警告
SAPARは事態を深刻に受けとめる

イタリアでは国会の承認を経て九五年十月、リデムプションゲームを合法化したが、これとともにAWP機（射幸遊技機）など違法なギャンブル機がはびこる結果になったため、内務省は九七年一月までに業界側でこれらギャンブル機を撤去しないならば、リデムプションの解禁を取り消すことを明らかにした。

イタリアの業界団体SAPARが九月に発表したもので、パオロ・マジアローリ会長は、「最悪の場合リデムプションゲームを容認した法律そのものを無効にすることになり、良くても①リデムプションのオプション（クーポン券の払い出し）、②再ゲーム用のトークンの払い出しはできなくなるだろう」と述べている。

昨年九月の国会で承認され、十月に施行された法律では、AMゲーム機（スキルゲーム機）で最高十回のフリーゲーム、またはそれを可能にするトークンの払い出し、あるいはクーポン券の払い出しを容認した。これは文字通り解釈すると、フリッパーなどの再ゲーム最高回数の明確化と、アーケードゲームでのリデムプション容認――となる（本紙第506号参照）。

ところがこうしたAMゲームに関する法制度をねじ曲げて解釈、AWP機などのギャンブル機も容認されるとして、業界側はギャンブル化に向かった。その結果、イタリアにAWP機市場が生まれ、二万台もの違法な機械が使われるに至った。

イタリアではギャンブル機を認めていないことを多くの国内業者がよく分かっていなかったのだろう。そのため今回、内務省は九七年一月までという期限付きで、業界に重大な警告を発した。

AWP機は賭け金が小さくともギャンブル機に違いない。オペレーターはトークン（日本ならメダル）を払い出すことで合法化されたと思っていたが、トークンを賞品や現金に交換する例は跡を絶たず、これらの違法営業はすでにいくつか摘発されているとのこと。

フランス政府、AWP機の
合法化要求拒否
CFAはなお合法化を要望

フランスのジャン・ドブレ内務大臣は八月七日、AM機オペレーター連合会（CFA、クロード・タセット会長）に対し、業界はAWP機（射幸遊技機）使用の合法化を求めているが、それは不可能だとはっきり拒絶した。

これに対しタセットCFA会長は八月二十一日、このままでは違法営業をなくすことができないばかりか、フランス特有のカフェが滅亡することになるので、AWP機の合法化を通じカフェの生き残りを図るべきだ、との再要望書を送った。

ドブレ内務大臣は九月四日、CFAの主張はとうてい認められない、と回答している。

AWP（アミューズメント・ウィズ・プライズ）機というのは、リール式スロットマシンなど現金払い出し式のギャンブルマシン。英国、ドイツ、フランス、オランダなどで許可されており、遊技場と言えば通常これらのギャンブル遊技場を意味するほど。これに対しフランス、イタリア、ギリシャなどでは（例外的なカジノを別にして）ギャンブル遊技を一切認めておらず、AMゲーム場しかない。

フランスではAMゲーム機市場が大きく発展しないのはギャンブル機が容認されていないため、と考えるオペレーターが多く、CFAは「ガムマシン」、「ビンゴピンボール」などのギャンブル機導入をここ数年図ってきたが、すべて失敗している。

米国の有力オペレーター
デイブ&バスター
めざましい展開で注目集める

米国のデイブ&バスター社（テキサス州ダラス、デイブ・カリビュー社長）が全米で展開しているユニークなAMゲーム場とレストランチェーン「デイブ&バスター」（D&B）が注目されている。

同社はアーカンソー州リトルロックでレストランを営んでいたバスター・コーリー氏（D&B社の共同代表）と隣りでゲーム場を経営していたカリビュー氏が八二年に設立した会社。八二年十二月にダラスで最初のロケーション「D&B」をオープンして以来、すでにダラスとシカゴで二店、ヒューストン、アトランタ、フィラデルフィア、フロリダ州ハリウッド、メリーランド州ノースベテスダで開業。九七年にはカリフォルニア州オンタリオ、ニューヨーク州ロングアイランドでオープンするという勢いのオペレーター会社。

これらの店は独自のノウハウで開発され、少なくとも一店当たり四千五百平方㍍ある大規模ロケ。レストラン、バー、プールテーブル、VRゲーム、DX型のTVゲーム、リデムプションなどで構成しており、平均売上げが年一千五十万ドル（うちAMゲーム四四％）。基板タイプのTVゲームは少なく、客層は十代ではなく、二十歳以上の大人と親子連れというのが特徴だ。

D＆Bの店内のうち、TVゲーム「スピードウェイ」エリア

ノバ社DB会合で
WMS社AWP機
「ファントムハウス」を開発

ドイツのガーゼルマングループに属するノバ・ゲームズ社（ハンブルグ、ハンス・ローゼンツバイク社長）は八月三十日、ハンブルグで第三回国際ディストリビューター会合を開き、米国ウィリアムズ社がAWP機（射幸遊技機）として「ファントムハウス」を開発、ドイツのAWP機市場ではノバ社が扱うことを明らかにした。

ガーゼルマングループはAWP機のメーカー兼オペレーターとして有名だが、ノバ社はAWP機以外のAM機など幅広く輸入販売している。従って米国のメーカーが催すディストリビューター会合とは意味が異なる。

今回の会合ではミッドウェー社フリッパー「スケアド・スティフ」、メリット社の卓上式「タッチマスター」、TVゲーム機ではガエルコ社「スピードアップ」、ミッドウェー社「ウォーゴッド」、アタリゲームズ社「3Dホッケー」、ナムコ「プロップサイクル」などを披露した。

これらとともに同会合では、ウィリアムズ社がドイツAWP機市場向けに、スロットマシン型の「ファンゲーム」と呼ばれる製品「ファントムハウス」を開発、出荷することを明らかにした。ウィリアムズ社の欧州担当であるミハエル・センゲルマン氏は「ノバ社が販売することになる」と語っている。

Williams' "Phantom Haus"

International Trade Show

Norsk Automatmesse (Oslo, Norway)	Nov. 15-16
IAAPA'96 (New Orleans, U.S.A.)	Nov. 20-23
JAMMA Hong Kong (Hong Kong)	Nov. 28-30
EELEX (Moscow, Russia)	Dec. 1-3
Amusexpo/Forainexpo (Paris, France)	Dec. 10-13
Amuse World'96 (Seol, Korea)	Dec. 20-25
1997	
ATEI'97 (London, U.K.)	Jan. 21-23
IMA'97 (Frankfurt, Germany)	Jan. 22-25
AOU Expo (Chiba, Japan)	Feb. 19-20
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Feb. 26-27
Amusement Machine'97 (Guangzhou, China)	Mar. 2-5
AmEx'97 (Dublin, Ireland)	Mar. 4-5
Leisure Asia'97 (Singapore)	Mar. 6-8
Enada Spring'97 (Rimini, Italy)	Mar. 6-9
ASI [former ACME] (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 13-15
IGBE'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 18-20
Welcome'97 (Istanbul, Turkey)	May. 9-10
AAE'97 (Singapore)	Jun. 11-12
World of Entertainment'97 (Prague, Chech)	Jun. 12-14

DAVE AND BUSTER'S D&B

英国トムソン社の
スペンス氏ら退社
キャンバーエンタテイメント社発足

「ベンチュラー」などで知られる英国の映像シミュレーターメーカー、トムソン・エンタテイメント社（ウェストサセックス州クローリー、ルイス・レポス会長）でマーケティングなど担当してきたポール・スペンス氏ら五名が八月に退社。九月十七日に米国キャンバー社（本社アルバカーキー、ウォルター・バトソン社長）の一部門として、英国に「キャンバー・エンタテイメント社」を発足させた。

トムソン・エンタテイメント社ではエリック・デュモント財務担当が臨時にマーケティングなど担当することになったと発表した。

キャンバー・エンタテイメント社は、フライトシミュレーション装置で知られるキャンバー社の一部門として、英国で新たな映像シミュレーターを開発、九七年春にも製品を出荷する予定だとしている。

AMOA・EXPO'96 AMOA・EXPO'96 AMOA・EXPO'96

出展社一覧

AMOAエキスポ96開催当日の出展社リストと小間レイアウトを参考のために掲げるが、実際とは大きく異なる部分がある。というのは、当初のレイアウトにもかかわらず、図の一番下の200台の大部分、一番上の1900台の大部分はカットされており、そのためこれらにかかる出展社小間がいくつか移動させられている。

全体の小間カットは5％ぐらいと見られており、大勢には影響がなかった。なおAMOAブースは、チャリティーのための主催者小間。

AMOAエキスポなど海外の展示会の多くは、展示小間を出展社の申し込み順に次々と売っていく方式であり、日本のように申し込みを締め切ってから小間位置を割り当てるという方式を採っていない。つまり申し込みが予定より多いと売り切れになるが、今回は前回に続き売れ残りが生じたことになる。それほど出展は低調だったということである。

1小間の単位は10フィート×10フィートで約9㎡と日本のAMショーなどとほぼ同じ。出展料は1小間が会員で1500ドル（非会員2000ドル）。これに出展社バッジが付いてくる。

入場者は登録バッジが必要で、会員40ドル（非会員225ドル）だが、2ヵ月前までに済ませると会員は2人まで無料となり、また米国以外からの非会員は50ドルなど、細かい規定がある。

A

A & A Co./Parkway Machine Corp 613
ABC Coin, Inc. 1225
ABS VABSCO 1536
Acclaim Coin-Op/Lazer-Tron 426
Ace/Acme Co. .... 1632 & 1633
Action Lighting 1500
Action Tracker Company 305
Adams/Hunter Publishing 1219
Advanced Manufacturing & Development 1046
Airride™ International, PLC 1150
American Changer Corporation 326
American Sammy Corp. 903
American Shuffleboard Co. 802
AMOA Education Foundation .... AMOA Booth
AMOA – National Dart Association .... AMOA Booth
Amusement Emporium Inc. 1131
Arachnid, Inc. **402**
Ardac, Inc. 1832
Aristo Games, Inc. 1746
Arms International, Inc. 1144
Asahi Seiko USA, Inc. 1452
ASCAP 907
Ashland/Gabriel Mfg. 1701
Asto Distributing/Phoenix Games and Amusements 848
Astro Putt/Marquis Carpet 1442
Atari Games **1302**
ATM Distributing 912
Automatic Products Int'l, Ltd. 1544

B

Baton Lock & Hardware Co. 726
Benchmark Entertainment L.C. 1040
Best Amusement, Inc. 1822
Betson Enterprises 1240
Betson/Imperial Export 1240
H. Betti Industries,Inc 1240
Big Apple Card Company 639
BMI (Broadcast Music, Inc.) 538
Bob's Space Racers, Inc. 320
Bonita Marie International 720
Bottelsen Dart Co. 405
BWB Newark Limited 916

C

C.B. Sales (Circuit Board Sales) 323
Cadillac Jack, Inc. 413
Canadian Coin Box Magazine **1007**
CAPCOM Coin-Op, Inc. 1232
Carousel International Corp. 444
Cash Box International 431
Chas. W. House & Sons 518
Chicago Lock Co. 913
Classic Games, Inc. 445
Classic Inc. 1217
Coin Acceptors, Inc. 1106
Coin Concepts, Inc. **1203**
Coin ConneXion **808**
Coin Controls International 902
Coin Mechanisms, Inc. 703
Competitive Products Corporation 821
COMPUPRIZES **1248**
Concord Confections, Inc. 1451
C.E.S. - Creative Electronics & Software 435
Cue & Case Sales, Inc. 449

D

D & R Industries **1401**
Dart Mart Inc. **512**
Data East USA 1726
Data-Eye, Inc. 1221
Deltronic Labs, Inc. 1209
Design Plus Industries 921
Dillon Importing Co. 520
Dixie-Narco 1126
Dolphin Music Distributors 1440
Dynamo Corporation **608**

E

Eagle Lift 1213
Eiko, Ltd. 302
ESD (Equipment Systems & Dev.) 920
Euroslot 1400
Eygo of America 1154

F

FABTEK, Inc. 1722
Falgas U.S.A. 427
FOTOFUN by Cardexpress, Inc. 226
Freider – The Source 1458
Fun Center Software, Inc. 1645
Fun Co., Ltd. 1806
Fun Industries 1642
Fun Merchants 1240
Futureline Communications Co., Ltd. 441

G

G. L. Technology, Inc. 534
GAELCO, S.A. 942
Gameboard Industries Ltd. 1349
Gametime, Ltd. **616**
Gemini Technologies **818**
Global Billiard Mfg. Co. 1737
Globe Ticket & Label Company 317
Goffa International Corp. 310
Good Stuff Corporation **327**
Great American Billiards 1354
Great Lakes Dart Manufacturing Co. 1110
Greenwald Industries **303**
GVC 1643

H

Hamilton Mfg. Corp. 1114
Hana Ho Games/PVG 1647
Happ Controls, Inc. 502
HMS Monaco **306-308**
Hoffman & Hoffman **1120**
Hot Hits **1116**
Huebler Industries, Inc. 1416
Hugfun International 1733

I

I.C.E. 1538
Ideal Software Systems, Inc. 1550
Imagination Leisure, Inc. 1102
Imonex **1438**
Imperial International 1240
Incredible Technologies, Inc. **834**
Intercard, Inc. 1838
Intergame, LTD. 311
Intergroup Systems/HWE 1804
Intersphere Lasergame U.S.A. 433
Island Design, Inc. 842

J

J-S Sales Company, Inc. 717
Jaleco USA, Inc. 1340
James Industries, Inc. 910
Jukebox License Office 1800
Jukebox USA, Inc. 1026
Just Kiddie Rides/Kiddies 632
JVL/Cashcode .... 640-644 & 741-745

K

Kemac 1122
Kevin Sharp Enterprises, Inc. 1714
Kiddie Rides U.S.A. 1132
KidZone/Standard Metal Changer 341
King Plush **1034**
Konami (America) Inc. 1618

L

LAI Group 619
LA Slot Machine Company 1928
LAIV, S.L. 1140
Laniel Technologies, Inc. 204
Laser Storm, Inc. 307
Lieberman/Mazzco 917
Little Tikes Omni 1350

M

Machine-O-Matic Ltd. **1432**
Magikkastle Amusement Center, Inc. 1816
Magnum Manufacturing 1446
Mars Electronics International **1410**
Medalist Marketing Corporation **1702**
Meltec, Inc. 1227
Merit Industries, Inc. 702
Micro Manufacturing, Inc. 416
Microsoft Corporation 1652
MicroTouch Systems, Inc. 547
Mission Crane Service, Inc. **1252**
Mondial International Corporation **1015**
MTX 1700A
Muncie Novelty Co. 1215

N

Namco America Inc .... 1508 & 1518
Nancy Sales Co. Inc. 927
National Amusement Network, Inc. 1650
National Cabinet Lock 1548
National Ticket Co. 820
National Tournament Chalk 332
Neonetics, Inc. 911
Neotec Graphic International 728
New Orleans Plush 1532
Noel Industries, Inc. 1011
NorthCoast Capital Leasing 1818
NSM America, Inc. .... **1402 & 1502**

O

One Stop Toy Co. 1453
Oriental Trading Company 742

P

P & E Technologies 1341
P & H Company, Inc. 304
Panamax 812
Peach State Distributing 1801
Peninsula Vending, Inc. 1802
Pentranic, Inc. 542
Play Meter Magazine **922**
Play-By-Play Toys 1738
PLAYCRAFT Industries 349
Plush 4 Play 734
Plush Appeal 548
Premier Data Corp **648**
Prizes! 1003

Q

QRS Music, Inc. 1557
Quarter Master 1732
Quick N'Crispy 1842

R

R.M.K. Sales, Inc. 407
Rainbow Crane Inc. 1600
Rebecca's 1517
RePlay Magazine **1207**
Republic Industries 814
Rhode Island Novelty 409
Rock-Ola/Antique Apparatus 526
Roger Williams Mint 1108
Rowe International, Inc. .... **1422 & 1526**

S

S & B Entertainment 1929
Scan Coin, Inc. 1021
S.D. Technologies – (Division of GVC) 1641
SEGA Gameworks, L.L.C. 926
Silent Partner 2000 1009
Skee Ball, Inc. 826
Smart Industries Manufacturing Corp. .... 1932 & 1933
SNK Corporation of America 1602
Software Control Systems International, Inc. 331
Spotlight on Hits/Juke Box Services **1700**
Standard Change-Makers, Inc. 906
Street Beat 1019

T

T & M Distributors 1554
Telco Intercontinental Corp. 545
Temco, Inc. 234
Theisen Vending 748
Tommy Gate Company 806
Touchtune Jukebox 1846
Tourist Attractions Parks Mag. 915
Toy N' Joy/L.M. Becker & Co. **1225**

V

Valley Recreation Products **1222**
Van Brook of Lexington 909
Vending Times 202

W

Wee Chin 1826
Wells Gardner Electronics Corp 816
West Coast Manufacturing, Inc. 1145
Wideway, Inc. 549
Williams Bally/Midway **1202**
Wurlitzer Jukebox Company 1200

X

XCP, Inc. 403

Z

Zamperla, Inc. 602

話題のマシン

1シートに6枚印刷
顔写真付き名刺
コナミ「プリプリステーション」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、顔写真付き名刺作成機「プリプリステーション」が十一月五日発売となる。

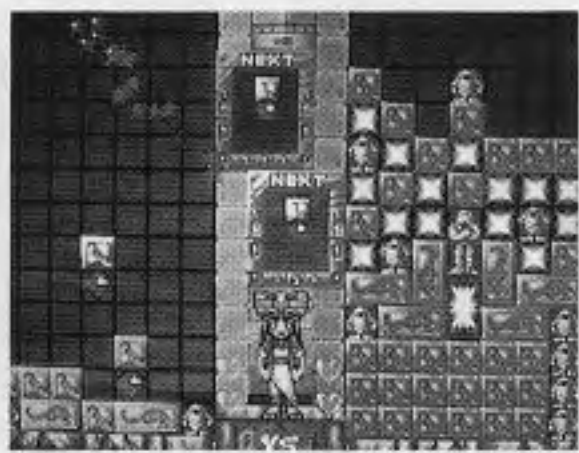
これは顔写真を左肩に入れた横長の名刺六枚をA4版シート一枚にプリントし払い出すもので、切り取り用のミシン目が入っている。

スポーツや〝ときメモ〟キャラなど男性用か、ファッションや星座など女性用の絵柄デザインを選択後、自分の顔を撮影。次に氏名と電話番号、またはこれに加えて肩書き、住所の文字入力を行なう（漢字変換機能付き）。

標準一回三百円。カーテン付きでOP価格九十八万円。名刺シートは五百枚セット価格二万七千円で、一シート五十四円。

プリプリステーション

タイトー「クレオパトラフォーチュン」
囲み、並べ消す
WMS社フリッパー「アラビアンナイト」も

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、「F3パッケージシステム」の落ち物パズルゲーム「クレオパトラフォーチュン」が十月三十日発売となった。また米国ウィリアムズ社製フリッパー「アラビアンナイト」が、十月上旬発売となった。

「クレオパトラフォーチュン」は、落ちてくるブロックを下部で揃え、同じ種類のブロックを横一列に並べるか、あるいは特定ブロックを他のブロックで囲んで消していくというもの。八方向レバーと一つ（回転）のボタンを操作する。

クレオパトラフォーチュン

ブロックは岩、棺、ミイラ、宝石があり、それぞれ大小二種類。うち囲んで消えるのはミイラだが、宝石か棺と一緒に囲まないと消えない。連鎖消しも可能で六連鎖以上続けると高得点。アイテム〝ピラミッドストーン〟があり、これを置いたブロックと同種ブロックを画面からすべて消去できる。全部消した場合、キャラ〝パトラ子〟のマル秘シーンが見られる。レベルを三段階から選択できる。二人同時プレイも可能。ブロックが画面上部まで積み上がるとゲーム終了。カートリッジOP価格六万八千円。

「アラビアンナイト」は千一夜物語をもとにしたもので、王女を閉じ込めた金色の魔法のランプや魔人の上半身などが設置されている。一定条件で魔人に当てるとマルチボール、ランプに当てて回転させると高得点になるほか、ミニゲームやマグネットキャッチ機構などがある。OP価格五十八万円。

アラビアンナイト

ユージン製シール払い出し機
印刷中ゲームも
ナムコから「セラージュ」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、㈱ユージーン（本社東京、田中延茂社長）製写真シール払い出し機「セラージュ」が九月下旬発売となった。

これは十六分割の顔写真シール（カラー、モノクロ選択）作成機。フレームは十八種類で縦型も選択できる。撮影ボタンを押すと、三、二、一とカウントダウンの音声が出て撮影。

セラージュ

プリント時間は二十六秒で、その間TV画面でルーレットなどの遊びができるのが特徴。価格百十二万円。シールはロール式で一枚単価七十三円。なお文字入力も可能な新フレーム改造キットを十二月五日発売。

小型写真シールプリント機
画像の移動可能
サンワイズの「ハイ！し～る」

㈱サンワイズ（本社東京、松下清社長）から、コンパクトタイプの顔写真シール払い出し機「ハイ！し～る」が、十一月中旬発売となる。

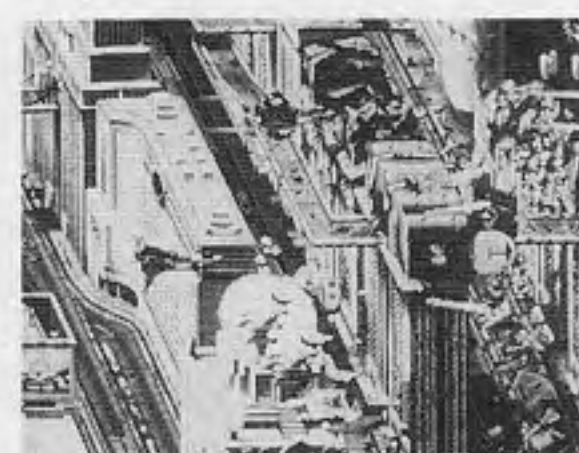
これは上部が大きなカメラのデザインになっており、レンズ部分にCCDカメラを内蔵したもので、高さが看板も含め百六十センチと小型サイズ。

フレームは十六種類、シールは十六分割。レバーでフレーム内の撮影画像を移動できるのも特徴。撮影ボタンを押してから三秒後に撮影するので、慌てずにポーズを決めることができる。プリント時間六十秒。掲示板を兼ねた背後に置くバックプレート付きでOP価格六十八万円。シールは五百枚セット価格五万円（一枚百円）。フレームはCD－ROM交換方式で毎月一回供給（シール五セット購入で無料進呈）。

ハイ！し～る

話題のマシン

「メガシステム32」第9弾の空中戦
第2の地球攻防
ジャレコ「グラティア」ROMカセット

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、同社〝メガシステム32〟第九弾「グラティア」が十一月十八日発売となる。

これは〝セカンドアース〟というサブタイトルが付いており、架空の第二の地球で繰り広げられる横スクロールのシューティングゲーム。CGレンダリングによる画像で自機をやや斜め後方から見た視点によりスクロールしていくので、遠近感を強調した画像となっている。

グラティア

八方向レバーと二つ（連射ショット、対地ボム、ハイパー）のボタンを操作し、画面右側から次々と出現する大小の敵機を撃破していく。途中で現れるアイテムにより武器が変わり、さらに同じアイテムを取るとレベルアップしたり、自機が変形するなど内容は多彩。全部で七ステージ構成。最初に全体のマップが表示される。二人同時プレイ、途中参加、継続プレイも可能。ROMカセットOP価格九万八千円。

「ST-V」ソフト
卵が成長し援護
アトラスから「プリクラ大作戦」

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）から、「ST-V」用のTVアクションシューティングゲーム「プリンセスクララ（プリクラ）大作戦」が十月二十四日発売となった。

これは「豪血寺一族」のキャラ〝クララ〟を中心に、妹〝キララ〟、犬の〝グレイ〟（いずれか選択）が魔界から動物たちを救うというもの。画面はキャラの動きに合わせ斜めにスクロール。八方向レバーと三つ（ショット、アタック、ボム）のボタンを操作する。

キャラのすぐ後ろに卵が付いてきて、動物を助けたり宝石を取るたびに成長し援護攻撃をしてくれるのが特徴。また変身し十秒間無敵となるなどのアイテムや、大爆発（連鎖もある）で敵を倒すと現れる宝石で高得点を得るシステムもある。二人同時プレイ、途中参加も可能。カートリッジOP価格十二万円。

プリンセスクララ大作戦

顔写真シール払い出し機
4種を同時印刷
SNKの「ネオプリント」

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から、顔写真シールプリント機「ネオプリント」が十月二十五日発売となった。

これは十六分割の写真シールを払い出すもの。十二種類の基本フレームがあり、一種類を選ぶと四種類のアレンジフレームが自動的に同時プリント（シール縦四枚で一種類）されるのが特徴。全部同じフレームにすることもできる。さらにカラー、セピア、モノクロのほか日付やメッセージ入りなども選択可能で、合計百四十四通りのバリエーションが楽しめる。

プリント時間約三十秒。カーテン付きでOP価格七十八万円。シールはロール式で一枚七十三円。

ネオプリント

2人用プライズマシン
傾斜させ落とす
タスコ「くるくるターゲット」

タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から、プライズマシン「くるくるターゲット」が十月下旬発売となった。

これは二人用で、ボックス内に各プレイヤーに対応して回転テーブルが上中下と三段あり、各テーブルに景品を乗せたプレートが八つ、円形に並んでいる。

ボタンでバーが付いた球体をいずれかのテーブルの高さまで上昇、バーを回転させ、各プレートのバーを押し下げるとプレートが斜めになり景品が滑り落ちる。景品はプレートに乗る限り個数や大きさを選ばない。OP価格九十八万円。

くるくるターゲット

丸太牽引モデル
朝日エンジニア「ミニくじら号」

二百五十ミリゲージのレール走行式乗物機「ミニくじら号」が、朝日エンジニアリング㈱（本社工場徳島、佐原十郎社長）から、十月上旬発売となった。

これは「くじらの汽車」のミニ版。クジラの機関車が丸太の客車（一両二人乗り）を横揺れしながら牽引。音声、汽笛音、擬音、排煙（クジラが吹く潮の造形から白い煙が出る）装置付き。機関車と客車の本体セットOP価格七十一万五千円。

ミニくじら号

矢飛圓方

逆流現象〈VI〉

山川と二人で家を出てゆく。

はじめのうちは別にどうってこともなかった。駅の方とは逆の方向へ歩いているのだから、だんだん家がまばらになってゆく。道の横の流れも人家がまれになってくるのにつれてますます清冽になる。

こころなしか鳥の囀(さえず)りも冴えわたってきたようだ、そうだ空も綺麗になったように見える。

人が住むことによって自然を汚してしまうのである。

「こうしていると、なんとなくいろいろな考えが湧きあがってくるように感じるね」

「そりゃあそうだろう。元来哲学は歩きながら考えることによって始まったのだから」

「そういえば逍遥(しょうよう)学派っていってたな、ソクラテスの頃は」

「今、ナバホ族の詩や哲学が新しく鮮かな感じがするというのも、案外歩く速度で感じたり、考えていることが世界中の人々に理解しやすいからかもしれないな」

「ナバホ族というのは北アメリカの先住民で、わたくしもかつてあの人たちが宗教的な儀式にともなって描く砂絵を見るために、その居留地を訪ねたことがあるけれど、居留地に行った途端に、あの人たちの詩や哲学が一挙に分ったような気がしたね」

「なぜ」

「自然だよ。空と大地と水の流れと風の音だけなんだよね。道が舗装されたり、高いビルが密集していてそのスカイラインに囲まれて、ごく小さな狭い空しか見えないなどということはないんだ。空の下になにものにも遮られずにどんと大地が存在していて、空と大地との境界線である地平線が一望のもとに見渡せる。ところどころに蛇行して燦(きらめ)き輝きながら水の流れがくっきりと泛んでくる。

聴こうと無理に意識をはたらかせなくても、ごくごく無意識裡に風の音はどんなに微細なものでもキャッチできている。そこには絶えず排気ガスを撒きちらし、騒音を轟かせながら行き来しているあの自動車が走っていないのだから。

そういう単純化された風景の中では、人々はごく単純なことしか考える必要がない。単純だけどしたたかにつよい思考、単純な生活を送ってゆくために最低限必要不可欠なことについての哲学。

これは殆んどが不必要なモノによって周囲を包囲され、目かくしをされているような状態の中で騒音と汚れた大気を呼吸して、自分と社会を見失ってしまっている私たちにとっては、衝撃的な生活の指針になるんだな。元来は私たちも気になりながら、汚れきった環境の中で見失われてしまっていた生きてゆくことに必要不可欠な、単純だけど非常に力づよい哲学への啓蒙が、ナバホ族の詩や宗教に包含されている哲学によって示されるのだから」

「国木田独歩だね。わが心の内にはなお自然は存すというようなことを、すでに明治の初めの頃から意識していないと駄目なほど、わが国には自然環境に恵まれないというところがあるんだよな」

「いつも普請中の国なんだね、漱石ではないけれど」

「すべてがたがたがた、がたがたしてるね」

「同じアメリカに住んでいた人がつくった詩でも、ナバホ族の人たちの詩とホイットマンの詩をくらべても、今やホイットマンの詩が古びてきているような感があるのに対して、ナバホ族の人たちの詩は非常に新しい感覚を感じさせるし、しかもあの感じというのは、メークドラマという英語でない英語が、広辞苑に掲載されることになったとかいわれている?長嶋の名言ではないが永遠に不滅のようでもあるね」

「ちょっとおもい出したのだけど、ホイットマンについてよく書いていた亀井俊介が今は亡くなってしまわれた奥さんに、ガンであることを告知してからの奥さんの生活について記した本を読んだけど、あの本を読んだ限りでは私はガンの告知はしない方が上策におもえたね」

「どうして」

「ガンの告知後、亀井俊介の奥さんは終始一貫して死ぬための身辺の整理だけに走っていってしまうんだね。大学の研究室の本を整理して、ずっと整理をせずに置いてあった本なのだが、それが終ると家の中の整理、それでも時間が残っていると自分の墓地を探しに出かける。人をそういう具合に動かせるということに、非常に残酷な感じがしたね。私は大嫌いだがまさにあれと同じだね。オリンピックまで後365日です。後364日ですとか、私たちの大学でまでやっていたけど文化祭、大学祭まで後100日、後99日とカウントしてゆくやつさ。それまでの一日も大学祭の一日も同じ一日だということが、どうして分らないのだろうね」

「そういえば、亀井俊介の奥さんもいつも健康な時から、私は大丈夫だからガンの場合には告知をするようにと言っていたから亀井俊介は告知をしたのだが、同じように吉行淳之介も常に、ガンの際には告知をしてくれと周囲の人に言っていた。それをうけて家族は病院の医師に告知をしてくれるように話をして、医師が吉行淳之介にガンの告知をする。周囲の人たちは本人が希望していたことだから、平静に告知をうけとめてくれるとばかりおもっていたら、どうもそうではなかったようだね。医師にうらみがましく『残酷なことを平気な顔で話してくれますね』という。

後病状はあっという間に一瀉千里(いっしゃせんり)予想されていた時間よりも、遥かに短かい期間に悪化してゆく。

吉行淳之介の場合には告知をしなかったら、あるいはいつもの調子で体調は悪いながらも病気を馴らして、うまく病気を飼ってゆくようにして生き続けていったのではないかしら」

話をしながら以前の雑木林へと道は私たちを導いてゆくのだとばかりおもっていた私は、雷に打たれたようなつよい衝撃をうけることになる。

NOVEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	ギャロッププレーサー（テクモ） Gallop Racer (Tecmo)	7.63
2	1	Xメンvsストリートファイター（カプコン） X-men vs. Street Fighter (Capcom)	7.43
3	3	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	6.73
4	4	ステークスウイナー　2（ザウルス／SNKネオジオ） Stakes Winner 2 (Saurus/SNK)	6.54
❺	6	ストリートファイター・ゼロ2アルファ（カプコン） Street Fighter ZERO 2 Alpha (Capcom)	6.04
6	2	クイズなないろドリームス（カプコン） Quiz Nanairo-Dreams* (Capcom)	5.86
❼	10	蒼穹紅蓮隊（エイティング／ライジング　ST—V） Terra Diver (Eighting/Raizing)	5.73
8	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNKネオジオ） The King of Fighters '96 (SNK)	5.67
9	5	ダンシングアイ（ナムコ） Dancing Eyes (Namco)	5.59
10	7	ダイナマイトベースボール（セガ社） Dynamite Baseball (Sega)	5.52
11	9	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.20
⓬	14	レイストーム（タイトー） Ray Storm (Taito)	5.10
13	11	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.05
⓮	22	スーパーワールドスタジアム　96（ナムコ） Super World Stadium 96 (Namco)	5.00
⓯	17	ストリートファイター・ゼロ2（カプコン） Street Fighter Alpha 2 [Street Fighter ZERO 2] (Capcom)	4.84
16	13	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ） Tokimeki Memorial Crazy Cross (Konami)	4.82
⓱	37	上海　III（サン電子／タイトー） Shanghai　III (Sun)	4.81
⓲	19	ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ／SNKネオジオ） Neo Turf Masters (Nazca/SNK)	4.80
19	16	パズルボブル　2（タイトーF3） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	4.75
⓴	34	パズルボブル　2X（タイトーF3） Puzzle Bobble 2X [Bust-A-Move Again X] (Taito)	4.73
21	12	バーチャファイター　2.1（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	4.63
㉒	24	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.60
㉓	25	ストライカーズ1945（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	4.59
㉔	—	メタルスラッグ（ナスカ／SNKネオジオ） Metal Slug (Nazca/SNK)	4.56
㉕	26	マジカルドロップ　2（データイースト／SNKネオジオ） Magical Drop II (Data East/SNK)	4.50

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター　3（セガ社） Virtua Fighter 3 (Sega)	8.60
❷	—	アクアジェット（ナムコ） Aqua Jet (Namco)	7.63
3	2	アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco)	7.60
4	3	プロップサイクル（SD／DX）（ナムコ） Prop Cycle (SD/DX) (Namco)	6.93
5	4	サイドバイサイド（2P）（タイトー） Side By Side (2P) (Taito)	6.63
6	5	ガンブレードNY（SD／DX）（セガ社） Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	6.31
7	7	電脳戦機バーチャロン（2P／VS）（セガ社） Virtual On — Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	6.16
8	6	バーチャコップ　2（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	5.95
9	9	セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	5.71
❿	12	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.64
11	11	タイムクライシス（SD／DX）（ナムコ） Time Crisis (SD/DX) (Namco)	5.55
12	10	レイブレーサー（2P）（ナムコ） Rave Racer (2P) (Namco)	5.54
13	8	エースドライバービクトリーラップ（SD／DX）（ナムコ） Ace Driver — Victory Lap (SD/DX) (Namco)	5.50
14	13	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	5.22
⓯	—	クイズドレミファグランプリ（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix * (Konami)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	5.50
2	2	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.80
3	3	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.67
❹	5	フランケンシュタイン（セガ社／データイースト） Frankenstein (Sega／Data East)	4.60
❺	—	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway／Taito)	4.50

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	9.13
2	2	ネーム倶楽部（セガ社） Name Card Club (Sega)	8.00
❸	4	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.00
❹	5	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	4.67
❺	7	スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega)	4.67

Namco Debuts "Postpaid System"

Namco Ltd., Tokyo, jointly with NHK Spring Co., Ltd., Yokohama, has developed "Postpaid System" for coin-op games and experimentally commenced its operation from October 15 at Namco's arcade "Plid's Atsugi", Atsugi, Kanagawa Pref. The system, using a magnetic card "Namco Game Card", will be introduced into 50 arcades across Japan by March 1998. This system cannot be used for so-called medal games.

At an amusement arcade adopting the "Postpaid System", a player receives a "Namco Game Card" at the entrance, and enjoys a game after putting his card into the card reader unit attached to each video game and other arcade games. On the card, the name of each game played by the player, its price per play and cumulative total amount is printed. The amount is paid to the cashier before the player leaves the arcade (*see the photo on page 1 of this issue of "Game Machine"*).

Data inputted by each card reader unit is forwarded in real time to the cashier's card reader unit, so that the service frequency of each game can be known. The play fees can be paid in cash or by a credit card.

When the "Postpaid System" is used, the player need not drop coins nor exchange bills for coins. The operator is released from coin treatment including cash box management, thus helping in crime prevention. Moreover, since each player's behavior is known in real time, marketing can be facilitated. The system also serves to reduce sales tax. While continuing to experiment at "Plid's Atsugi", Namco will introduce the system into other Namco's arcades and also sell it to other operators.

In amusement arcades in Japan, coin-op operation is becoming the mainstream, and although several arcades have experimentally introduced a "prepaid card" all of them have failed. In the case of "prepaid card", when a player buys, for example, a ¥1,000 prepaid card, inserts it into the card reader unit attached to each game and plays it, data corresponding to the play fee is deducted from the prepaid card. Since it has been successfully used in the nationwide public telephone system, companies in other businesses, such as pachinko, have also attempted to adopt it. However, since prepaid cards can be easily counterfeited, they can cause many problems. On the other hand, postpaid cards do not encounter such problems.

Sega Sets Up Joint Venture In Australia

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced that it will set up a coin-op game distributor company "Sega Village Nine Distribution Pty., Ltd.", Melbourne (tentative name "SVD"), jointly with Village Nine Network Leisure Pty., Ltd. (VNL), within this year. SVD will exclusively distribute Sega's products in Australia and New Zealand, starting with Sega's "Virtua Fighter 3".

Half of SVD's capital ($6 million) will be invested by Sega, and the remaining half by VNL. Chris Blackman of VNL will assume office as general manager, and VNL will manage SVD, while Sega will supply its products to VNL.

The current agreement was made after the Federal Court of Australia handed down a decision which confirmed the copyright content of video games. Up to now, Sega had granted exclusive sales rights for its products in the Australian market to the Leisure & Allied Industries (LAI) group. In August this year however, a court decided that parallel imports of video games were illegal and Sega took the opportunity to take the exclusve sales rights away from the LAI group.

So far, Sega has exported coin-op games valued at about ¥1,000 million to Australian market annually. With the new venture, Sega intends to increase the value to ¥1,500 million in the starting year, and to ¥2,000 million several years ahead.

According to Sega, VNL is operating four indoor entertainment centers in Australia, and planning to increase the number of centers to 8 in Australia and 3 overseas by the spring of 1997. Sega intends to open "Sega World" (about 10,000 m^2) at Darling Harbour, Sydney, in the spring of 1997.

Hayao Nakayama, president of Sega Enterprises, Ltd., said, "We see Village as a logical and strategic partner in Australia and New Zealand, whose clear plans for the future of entertainment complement our own vision. This is a partnership which will lead to the overall expansion of the market and growth in the entertainment sector."

Namco Buys Atari Factory, Gets Exclusive Sale Rights

Namco Ltd., Tokyo, announced on October 16 that, through its subsidiary, Namco Europe Ltd., London, UK, it acquired Atari Games Ireland Ltd., Tipperary, Ireland, a subsidiary of Atari Games Corp., CA, USA. In addition, Namco acquired the exclusive distribution rights to Atari products in Europe, Middle East and Africa.

Atari Games Ireland was established in 1978 as Atari Games' manufacturing facility in Europe. Its factory of about 10,000 m^2 in total area is a valuable facility which has obtained the certification of the ISO-9002 quality assurance certificate for its coin-op video manufacture.

As a result of the acquisition, Atari Games Ireland was renamed Namco Ireland, and Mike Nevin, president of Namco Europe, also assumed office as president. Namco Ireland will continue to produce Atari Games' products for Europe, and also Namco's products for Europe. By reorganizing the production facilities scattered throughout Europe into selected facilities centering around Namco Ireland's factory and one in Acton, UK, product quality improvements, cost decreases, stable supply, etc. can be achieved, Namco explains.

Namco Europe (Brent Leisure for UK and Ireland) will exclusively distribute the products of Namco and Atari Games. Namco explains that, as a result, they can widen the product line enabling them to enter more markets in the Middle East and Africa.

The current purchase price was not announced. Namco Ireland's factory will continue to run under the same local management, reporting directly to Mike Nevin.

Atari Games' president, Dan Van Elderen, commented saying: "We have been pleased with our representation and distribution results, and the appointment of Namco Ireland was a natural step for us to take in expanding the representation of our products in the region. Under the terms of the agreement, Namco Ireland will be authorized to manufacture Atari Games' products at its Ireland factory."

Mike Nevin said, "There is an obvious synergy between the two businesses which we will capitalize to the fullest extent, Namco is actively working to expand all its business in Europe as part of a corporate strategy driven by our chairman, Masaya Nakamura and this purchase is a significant advance which will strengthen both our distribution and manufacturing bases in keeping with his plan."

Tecmo Revises Mid-Term Forecast Upwards

Tecmo Ltd., Tokyo, announced a revision of its mid-term results on October 18. The post-revision forecast of results for the mid-term ending September 30 shows ¥4,410 million in revenue and ¥240 million in net income.

This is due to the large contribution made by sales of the home video "Kokumeikan", etc. for Play Station. It now seems certain that Tecmo will return to profit after two years of losses. Its forecast of results for the fiscal year ending March 1997 has not been changed.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO HOMEPAGE http;//www.taito.co.jp/

GM販売部	〒243-04神奈川県海老名市下今泉250 TEL(0462)35-9510 FAX(0462)35-5649
TG販売部	〒223神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL(045)593-7125 FAX(045)593-7143

プログラマー、CGデザイナー募集中！ 問い合わせ先 ☎045(593)7100